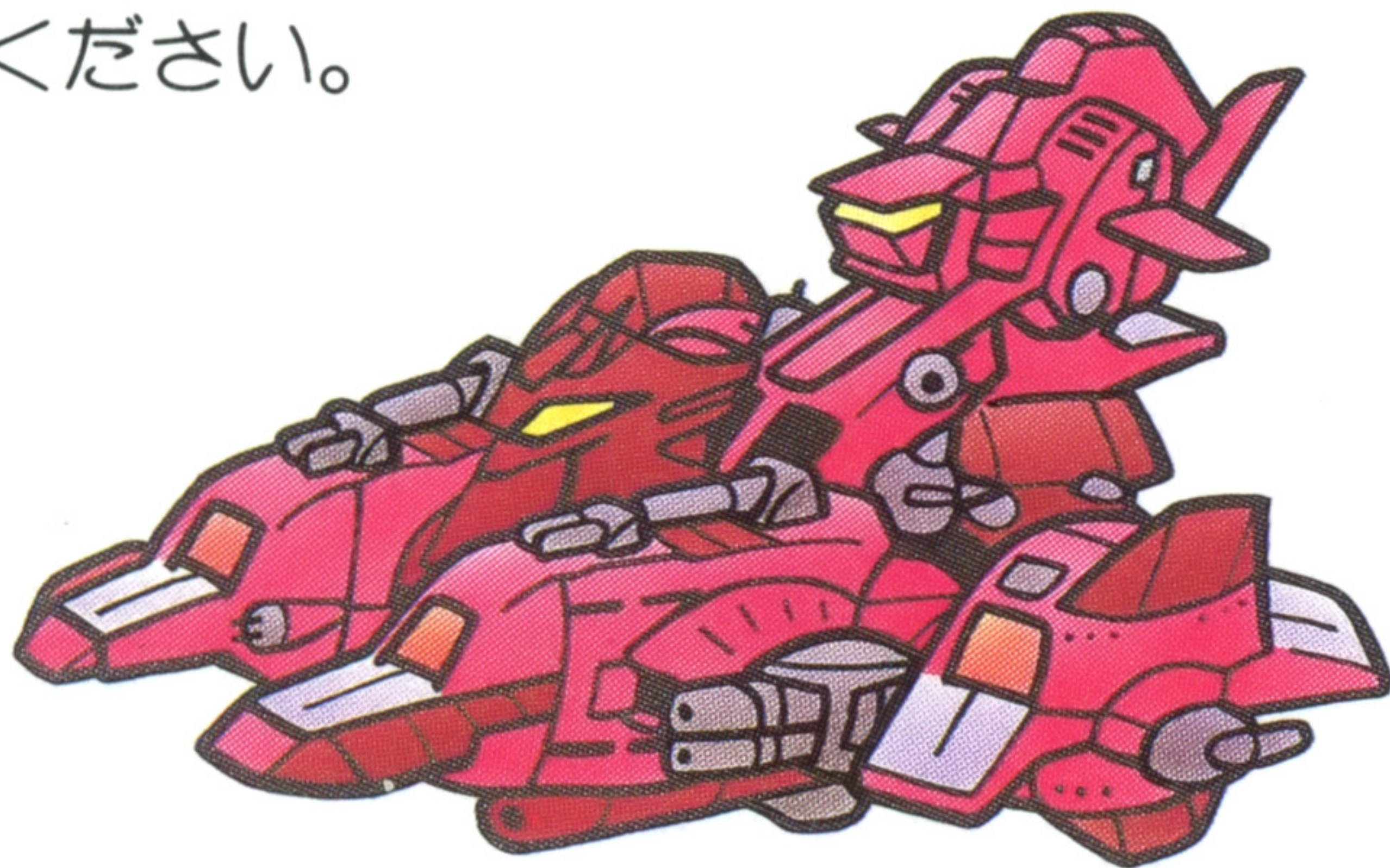
スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
GX
SDガンダム
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
SHVC-X2
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANDAI 1994 MADE IN JAPAN
BANDAI

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「SDガンダムGX」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上のご注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
3）長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS（もくじ）

XからGXへ！さらにパワーアップだ！

■MSと戦艦のバトルは迫力の3D対艦アクション！

MSと戦艦のバトルがアクションゲームに！ MSが戦艦にダイビングして攻撃する迫力の3Dアクションだ。

■間接攻撃や特殊攻撃ができるMSが出現！

MSの種類によっては戦艦のような砲撃や、コロニーレーザー砲のような遠距離からの攻撃も可能になったぞ。

■形勢不利でも、敵軍の大将MSを倒せば一発大逆転だ！

勝利条件に大将MSの撃破が追加。強力な刺客MSを送り込んで大逆転を狙え。

■MS同士のオートバトルに指令が出せるぞ！

オートバトルの場合や、複数バトルの際のコンピュータ操作のMSに6種類の指令が出せるようになった。

■新パラメーターの追加で戦略性アップ！

ユニットの移動には推進剤が必要になった、補給を考えながらユニットを動かそう。

■敵基地の占領には基地との3Dバトルが必要になった！

基地自体のエネルギーを0にしなければ占領は出来ない。バトルは3Dアクションだ。

■不要になったユニットは廃棄してバージョンアップ！

ユニットの消去が可能になった。これでユニット128禁の掟も怖くない。

■必殺技・コロニー落とし！

廃棄コロニーを惑星や衛星に落として、一気に地上を壊滅することができる。最終兵器なので、使う時はよく考えないと味方のユニットも一気に壊滅させてしまうぞ。

ゲームのルール

自分のユニットを動かしながら、敵よりも多く都市や基地を占領します。その際に得られるポイント（得点）をなるべく多く稼ぐと同時に、接触するユニットとアクションバトルを行って敵軍に迫り、敵軍の大将MSを追い詰めて撃破してください。アクションバトルでは、それぞれのユニットに搭載している4種類の武器を駆使して、敵ユニットをたたきつぶし、マップ上から消し去ってください。敵軍の大将MSを倒すか、ターン終了時に得点が多いプレイヤーの勝ち／綿密に作戦を練って、自軍に有利な展開を考えてください。ダイナミックにアクションできる、シミュレーション&アクションゲームです。

これが両軍の大将MSだ／

●Xガンダムユニット（青軍）

●Xザクユニット（赤軍）

戦力をととのえて、目指すは敵の大将MSだ／

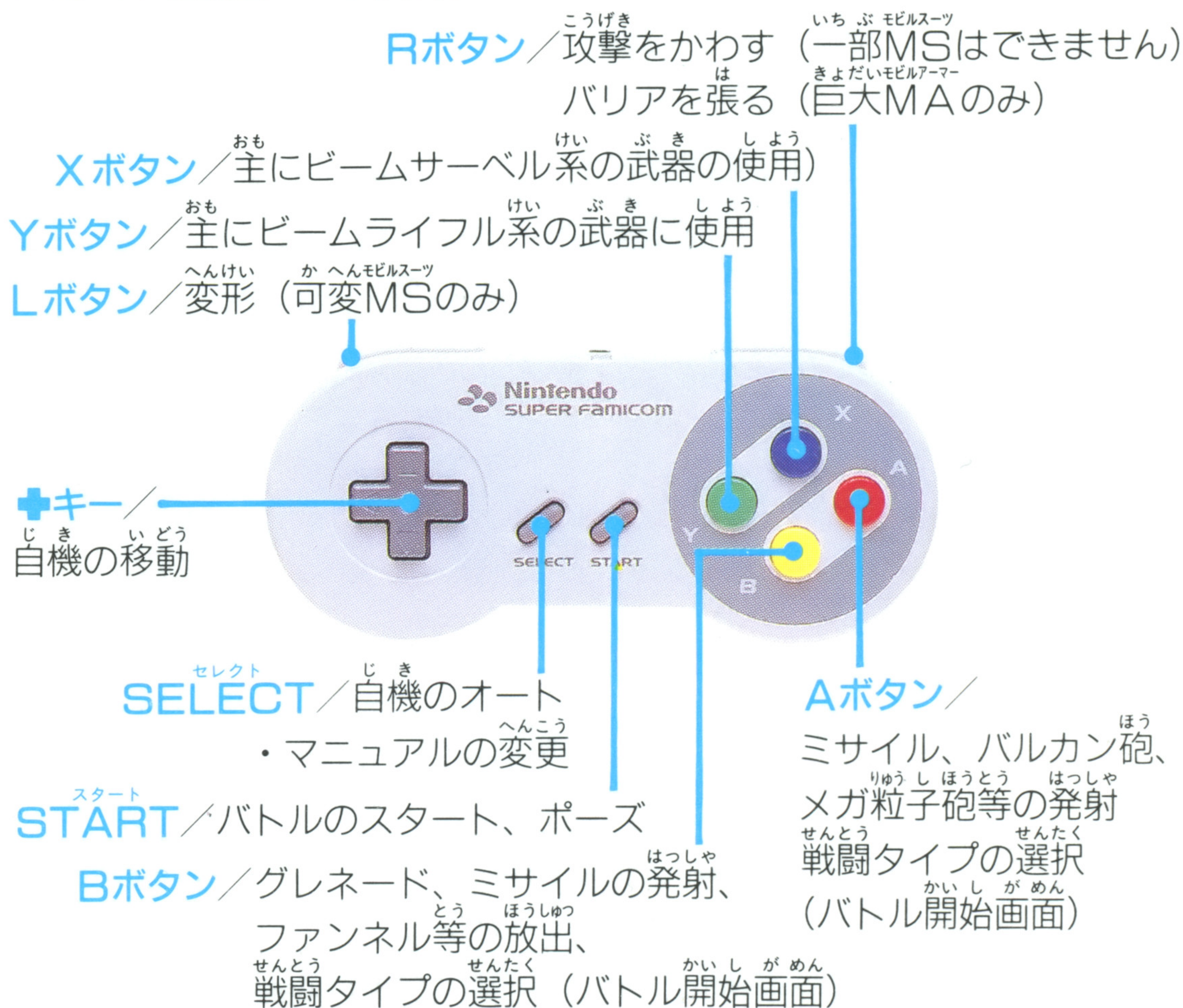
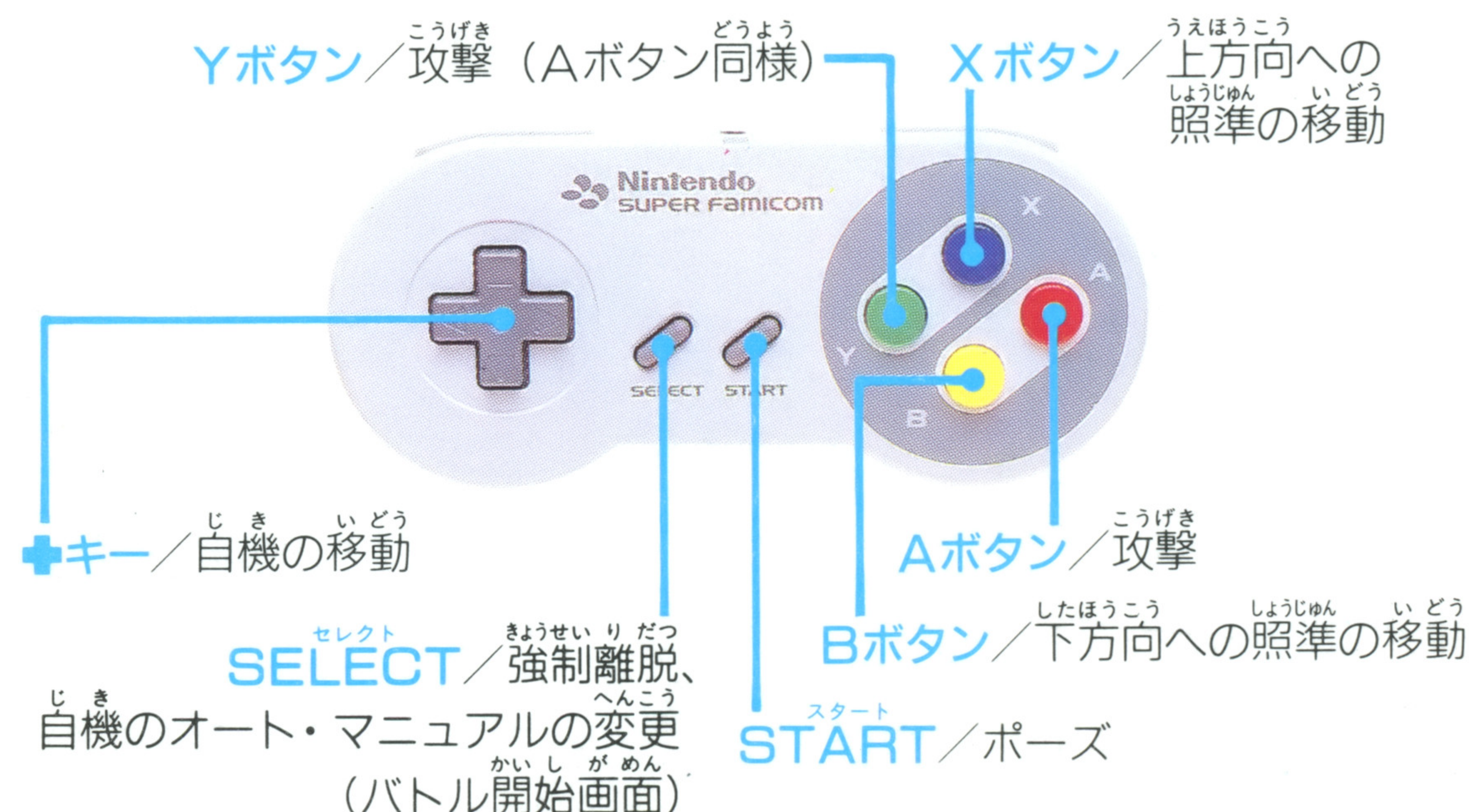
勝利条件

①規定ターン終了後、敵よりも多くポイントを得ている。
②規定ターン内に敵軍大将MSを倒す。

コントローラーの基本操作

マップ画面での操作

※1PLAYERではコントローラー①のみ使用。
赤軍選択時のみコントローラー②を使用。
2PLAYERではコントローラー①・②使用。

バトル画面での操作

3D対艦バトル画面での操作

ゲームの準備

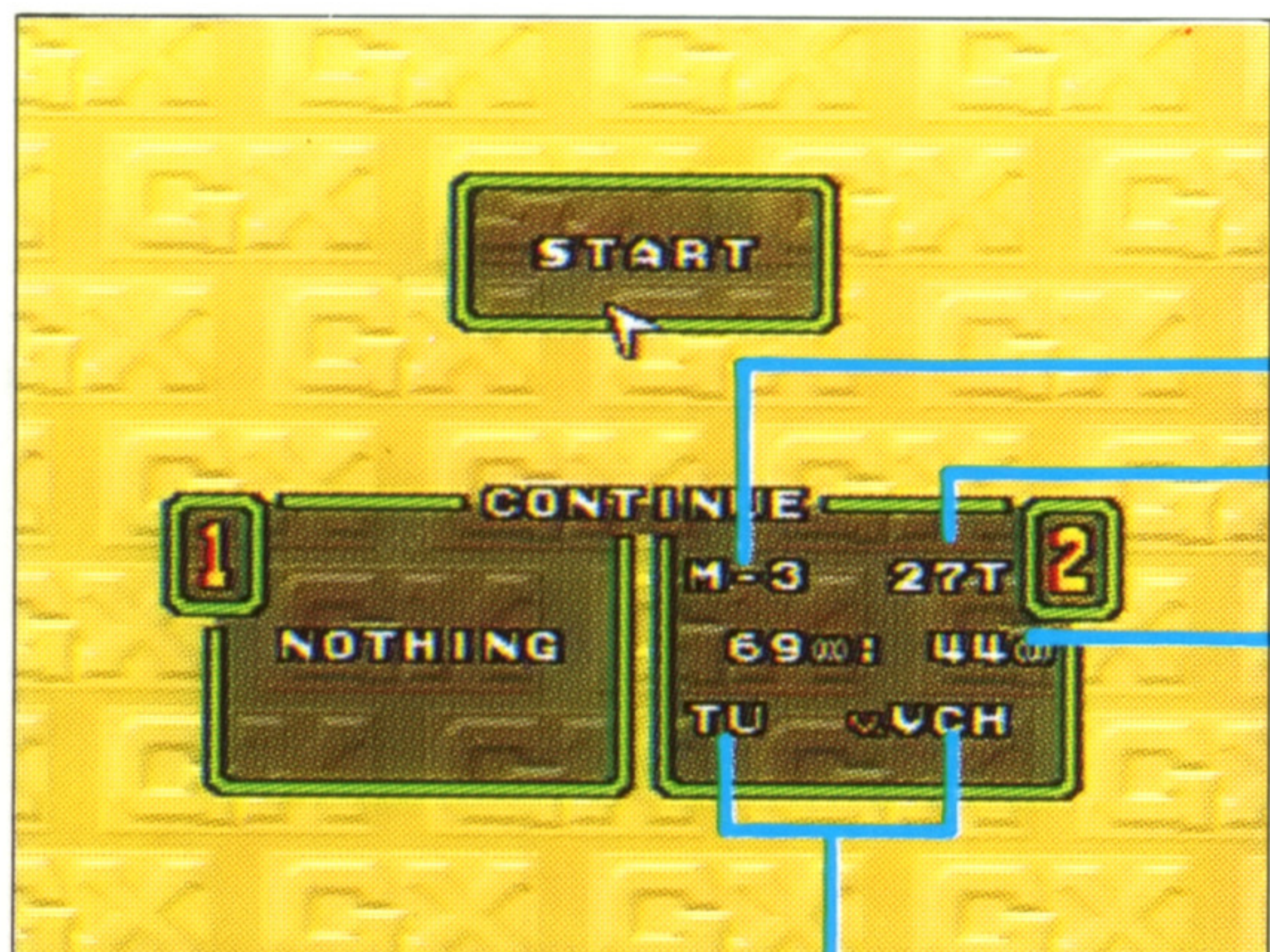
スーパーファミコン本体に「SDガンダムGX」のROMカセットをセットし、POWERスイッチをONにしてください。タイトル画面があらわれ、STARTボタンを押すと、ゲームモード画面に変わります。

ゲームモードの選択

○はじめからゲームをする場合

✚キーでカーソルをSTARTに合わせ、Aボタンを押します。

○ゲームの続きをする場合

✚キーでカーソルをCONTINUE 1または2のいずれか（ゲームデータが入っているもの）に合わせ、Aボタンを押します。

コンティニューデータの見方

どのマップかを表します。

何ターン目かを表します。

両軍のポイント数を表します。

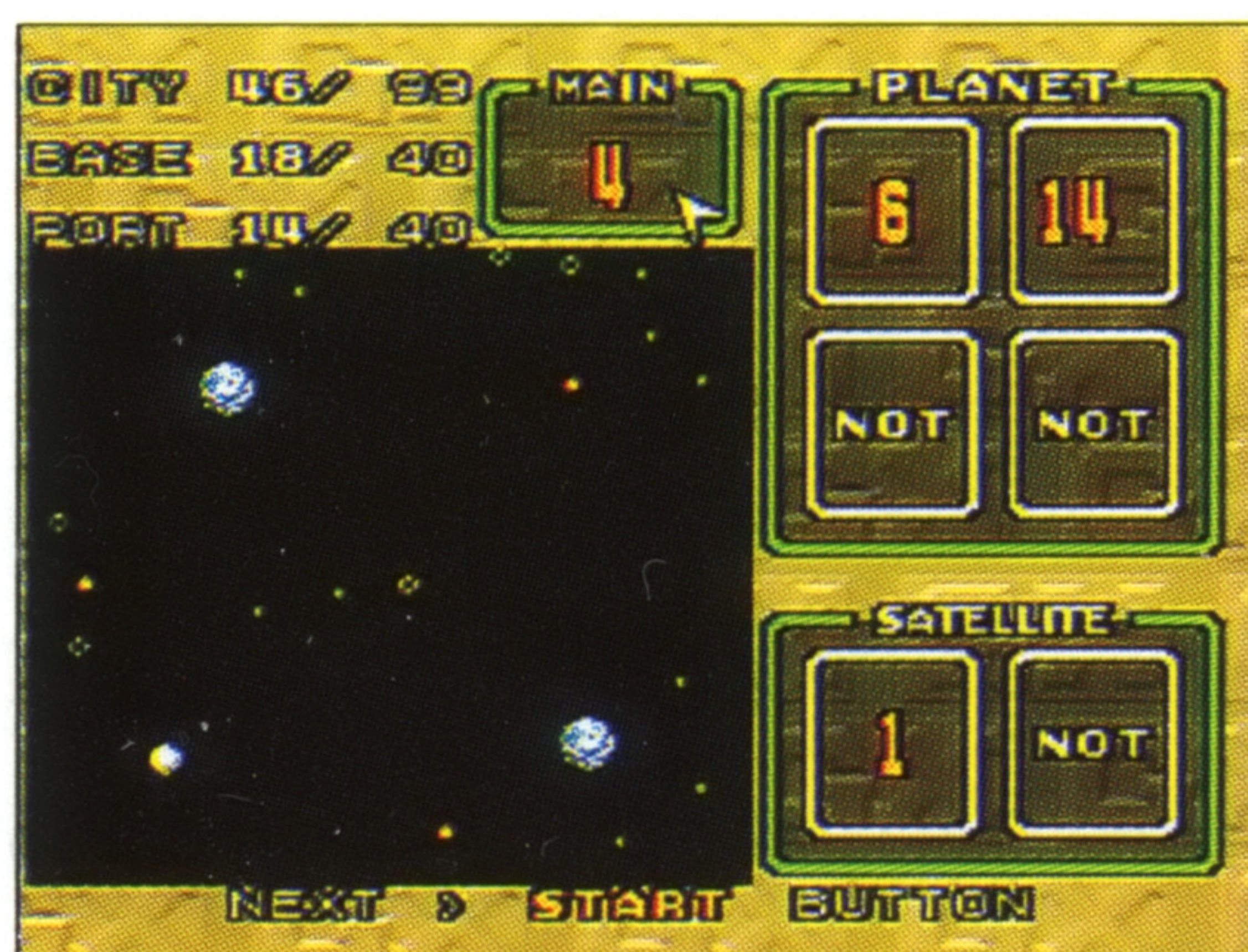
各軍の編成を表します。

U：**連邦軍**　**T**：**ティターンズ軍**

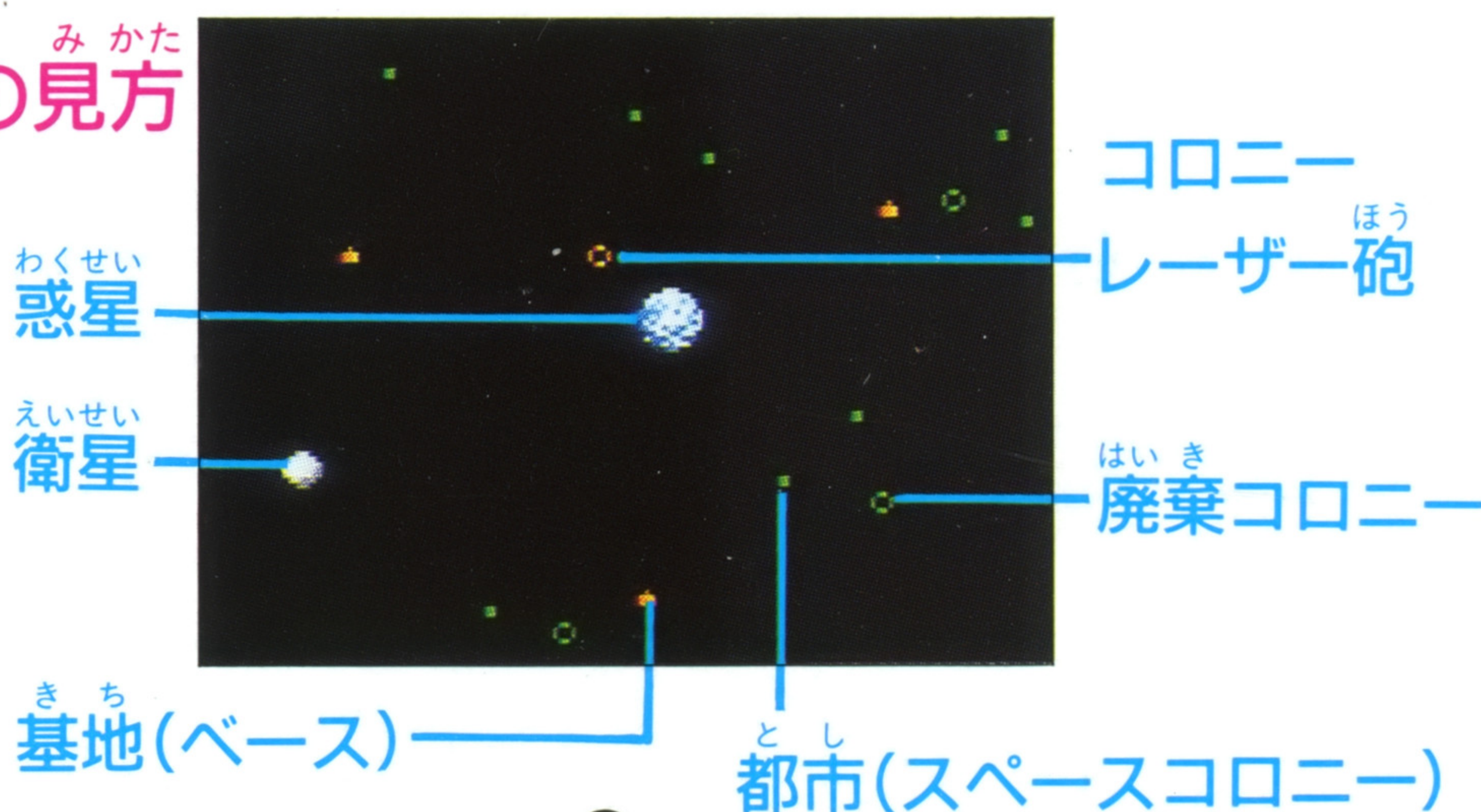
H：**ハマーン・アクシズ軍**　**C**：**シャア・ネオジオン軍**

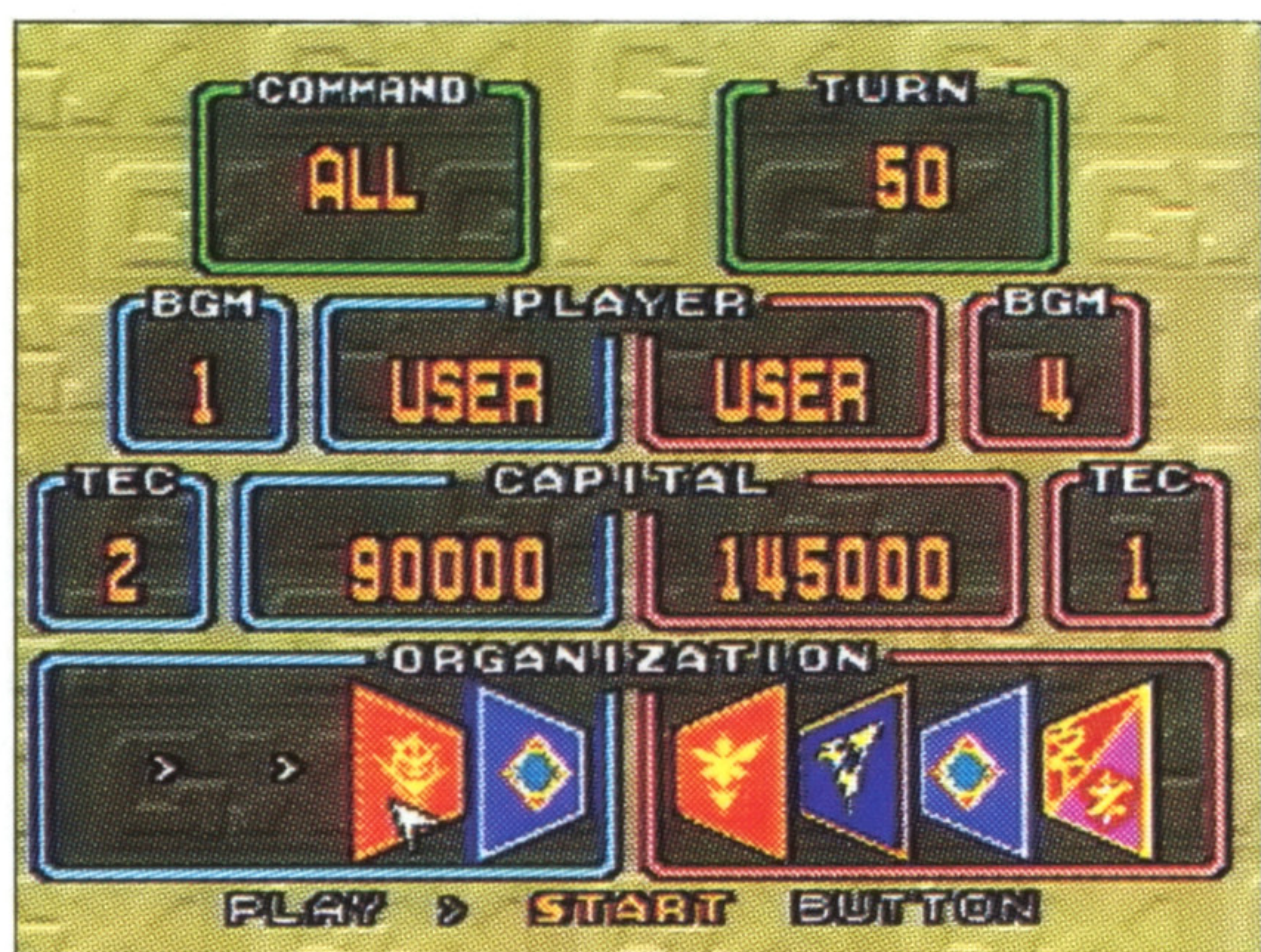
V：**クロスボーン・バンガード・ザンスカール連合軍**

マップの選択

このゲームでは、好きなマップを自由に選ぶことができます。
マップ選択画面で、プレイするマップを選んでください。
○カーソルを「MAIN」に合わせ、1～12までの好きな宇宙マップを選びます。

Aボタン：順送り　Bボタン：逆送り

○宇宙マップはPLANET（惑星）とSATELLITE（衛星）のサブマップの組み合わせで構成されています。
[基本マップ12の組み合わせには、初期設定があります]
○初期設定以外のサブマップでプレイする場合は、宇宙マップ決定後、同様の操作で「PLANET」1～16までの惑星マップ「SATELLITE」で1～12までの衛星マップを選択、決定します。選択しているサブマップの惑星・衛星はミニマップ上にカーソルで示されます。
○「CITY（都市）」「BASE（基地）」「PORT（シャトル基地）」の総数には上限があるので、越えないように設定してください。オーバーすると数字が赤で表示されます。
○マップを選択し終わったらSTARTボタンを押してください。

マップの見方

ルールの設定

次にプレイ上のさまざまなルールを設定します。設定したい項目にカーソルを合わせ、Aボタン（順送り）またはBボタン（逆送り）で好きな数値を設定してください。

①COMMAND［コマンド］（標準設定：ALL）

1フェイズ(自分の軍)に命令できるユニット数です。「ALL」を選ぶと自分のフェイズ中に、所有するすべてのユニットや基地にコマンドを与えることができます。

②TURN［ターン］（標準設定：50）

1ゲーム中のターンの制限数です。ゲームはターンが終わった時点で終了となり、その時の得点で勝負が決まります。

③BGM［バックグラウンドミュージック］

ゲーム中の音楽です。全部で5種類あります。

④PLAYER［プレイヤー］

各軍を操作するプレイヤーです。人の場合は「USER」、コンピュータの場合は「COM」を選択し、対戦プレイの場合は両軍とも「USER」にしてください。両軍とも「COM」に設定するとコンピュータ同士のゲームを観戦できます。

⑤TEC［テクニカル］（標準設定：１）

ユニット生産の技術力です。１～5までの段階があり、ここでは１～3までの数値が設定できます。基地を占領し、ターン数を重ねると次第にレベルアップします。

※P.13「マップ画面」を参考にしてください。

⑥CAPITAL［キャピタル］（標準設定：0）

軍の資金です。ユニットの生産や都市の占領で増減します。

⑦ORGANIZATION［オーガナイゼーション］

軍の編成です。全部で5軍あり、選んだ軍の先頭の旗（中央寄り）の軍が自軍としてマップ上に配置されます。連合した軍のユニットは初期マップには配置されませんが、生産して出動することができます。最高4軍を選ぶことができます。同軍対決も可能です。

※組み合わせは1軍vs1軍でも2軍vs3軍でも自由です。

設定サンプルA

強力MSを生産しまくって短期決戦するなら…………

キャピタルを豊富に、ターンを少なめに設定してスピーディな決戦を。

設定サンプルB

ビギナーが相手だったら、これぐらいのハンデで……

相手のキャピタルを豊富にテクニカルを高めに設定して。

○すべてのルール設定終了後、STARTボタンを押すとゲームスタートとなります。

サブメニュー

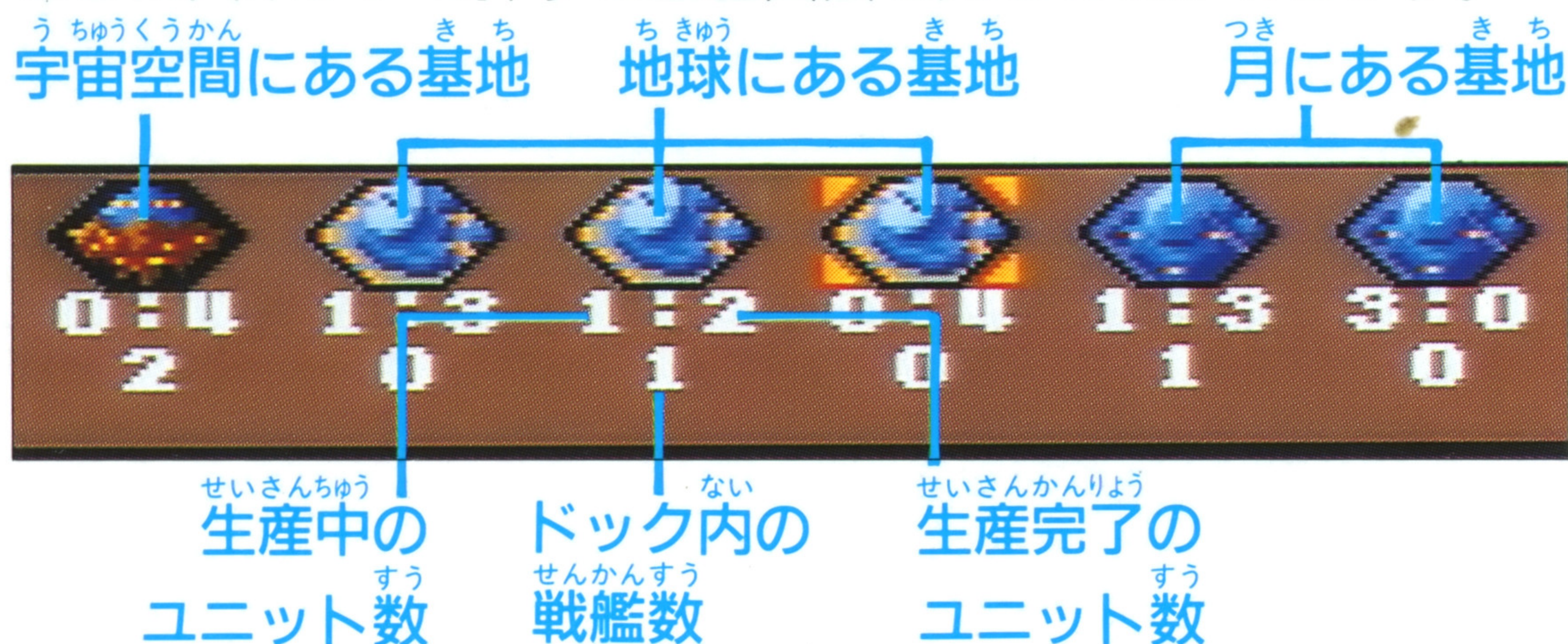
マップ画面中、Xボタンを押すとサブメニューが表示されます。好きなメニューにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

■ベース表

自軍が占領した基地が一覧できます。見たい基地を✚キーで選んでAボタンを押すと、その基地がマップ上に表示され、さらにAボタンを押すと生産画面を見ることができます。

宇宙空間にある基地　地球にある基地　月にある基地

0:4　1:8　1:2　0:4　1:3　3:0
2　0　1　0　1　0

生産中のユニット数　ドック内の戦艦数　生産完了のユニット数

基地数が多い場合は✚キーの上下で送ってください。

■ユニット表

自軍のユニットが一覧できます。はじめにMSが表示され、Xボタンで戦艦の表示に変わります。

[MS一覧表]

NO.：MSの通し番号
TYPE：ユニット名
ENERGY：現在のエネルギー残量／最大エネルギー
EXP：現在のレベル
ACT：戦艦に搭載されていなければ「ON」、搭載されていれば「－」

E（左端）：そのフェイズではすでに命令済みということを表します。

MOBILE SUIT 018/MAX 128

NO.	TYPE	ENERGY	EXP	ACT
019	G M	072/072	1	--
020	G M	072/072	1	--
E 021	NEMO	072/072	1	ON
022	NEMO	072/072	1	--
E 023	T GUNDAM	125/135	2	ON
E 024	GP1FB	152/152	1	--
025	V GUNDAM	128/128	1	--
026	G ALEX	104/104	1	--
E 027	GP1FB	152/152	1	--
E 028	G ALEX	104/104	1	ON

MOBILE SUIT 018/MAX 128

NO.	TYPE	GAS	A	B
019	G M	026	014	005
020	G M	026	014	005
E 021	NEMO	028	014	007
022	NEMO	030	014	007
E 023	T GUNDAM	035	255	018
E 024	GP1FB	042	024	012
025	V GUNDAM	042	025	255
026	G ALEX	035	020	009
E 027	GP1FB	042	024	012
E 028	G ALEX	034	020	009

PRESS X BUTTON>(WAR SHIP)

さらに、LボタンかRボタンを押すと、推進剤や弾薬の残数が表示されます。

GAS／推進剤の残量

A／Aボタン武器の弾薬　B／Bボタン武器の弾薬

[戦艦一覧表]

NO.：戦艦の通し番号　CLASS／ユニット名

ENERGY：現在のエネルギー残量／最大エネルギー

MS：現在搭載しているMS数／最大MS搭載数

ACT：ドックに入っていなければ「ON」、ドックに入っていれば「ー」

E（左端）：そのフェイズではすでに命令済みということを表します。

WAR SHIP 010/MAX 040

NO.	CLASS	ENERGY	MS	ACT
E 001	SALAMIS	280/280	0/3	ON
E 002	SALAMIS	280/280	0/3	ON
E 003	SALAMIS	280/280	0/3	ON
E 004	W-BASE	350/350	2/5	ON
005	W-BASE	350/350	2/5	ON
E 006	ARGAMA	410/410	4/5	ON
007	W-BASE	350/350	3/5	ON
E 008	ALBION	400/400	1/5	ON
E 009	G-PHANTOM	350/350	0/4	ON
010	W-BASE	350/350	4/5	ON

PRESS X BUTTON>(MOBILE SUIT)

WAR SHIP 010/MAX 040

NO.	CLASS	GAS	M S	W S
E 001	SALAMIS	000	021	000
E 002	SALAMIS	071	024	000
E 003	SALAMIS	083	024	000
E 004	W-BASE	019	027	000
005	W-BASE	001	025	000
E 006	ARGAMA	183	045	000
007	W-BASE	163	025	000
E 008	ALBION	180	047	000
E 009	G-PHANTOM	168	032	000
010	W-BASE	019	025	000

PRESS X BUTTON>(MOBILE SUIT)

さらに、LボタンかRボタンを押すと、推進剤や補給ポイントが表示されます。

GAS／推進剤の残量

MS／MS用の補給ポイント　WS／戦艦用の補給ポイント

★ユニットの検索

ユニットを選択しクリックすると、そのユニットをマップ上にて表示することができます。

★一覧表の早送り・早戻し

Yボタンを押しながら✚キーを押すと、↓で早送り、↑で早戻し、→で10コ飛ばし、←で10コ戻しができます。

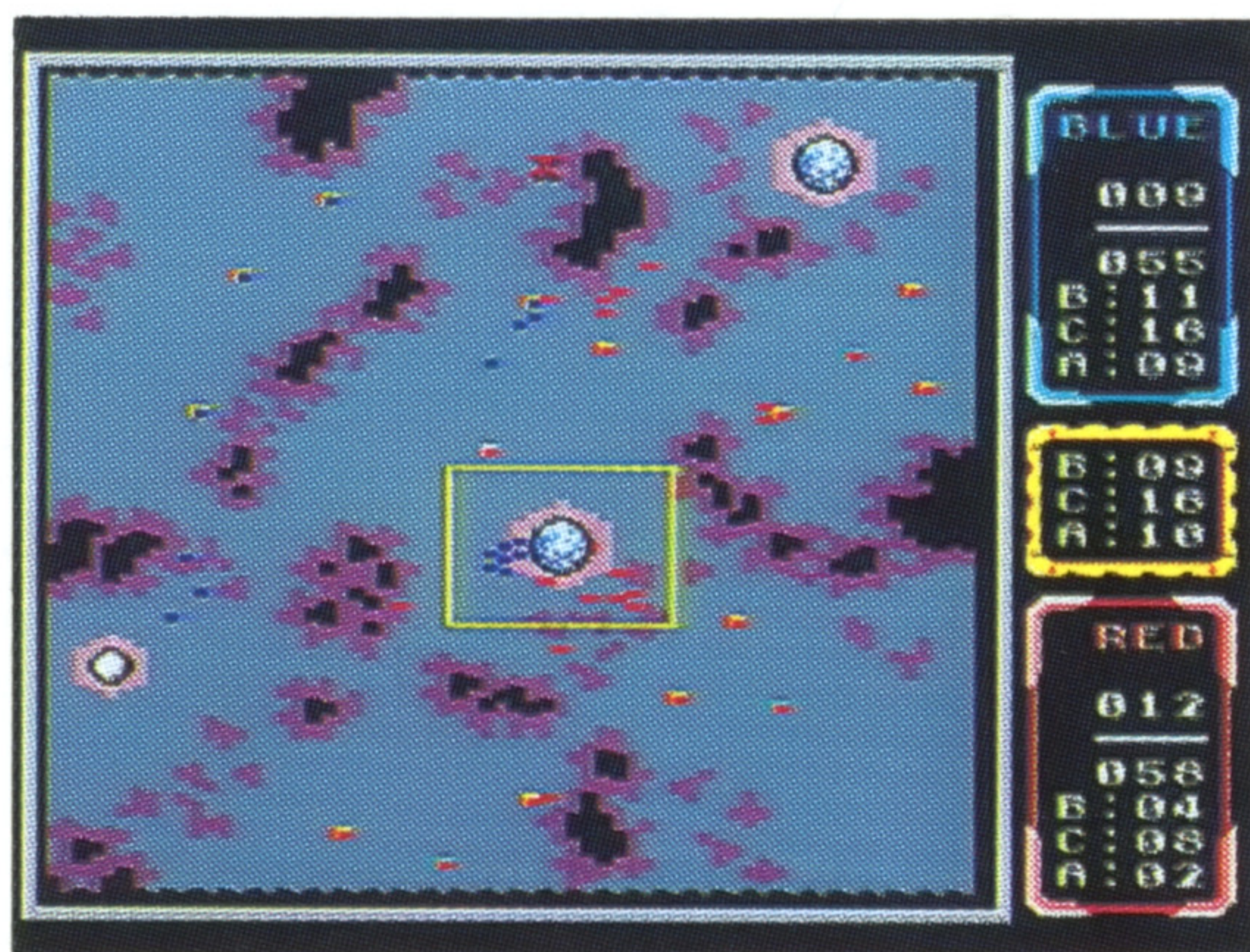
■宇宙

惑星、衛星マップ上にいる時、宇宙マップに戻る場合に使用します。宇宙マップ上の惑星、衛星のヘックスをクリックすると惑星、衛星マップになります。

■セイリョク比

現時点での自軍と敵軍の勢力が比較できます。規定ターン終了後はこの勢力比によって、引き分け・勝利・完勝の3つの結果が得られます。

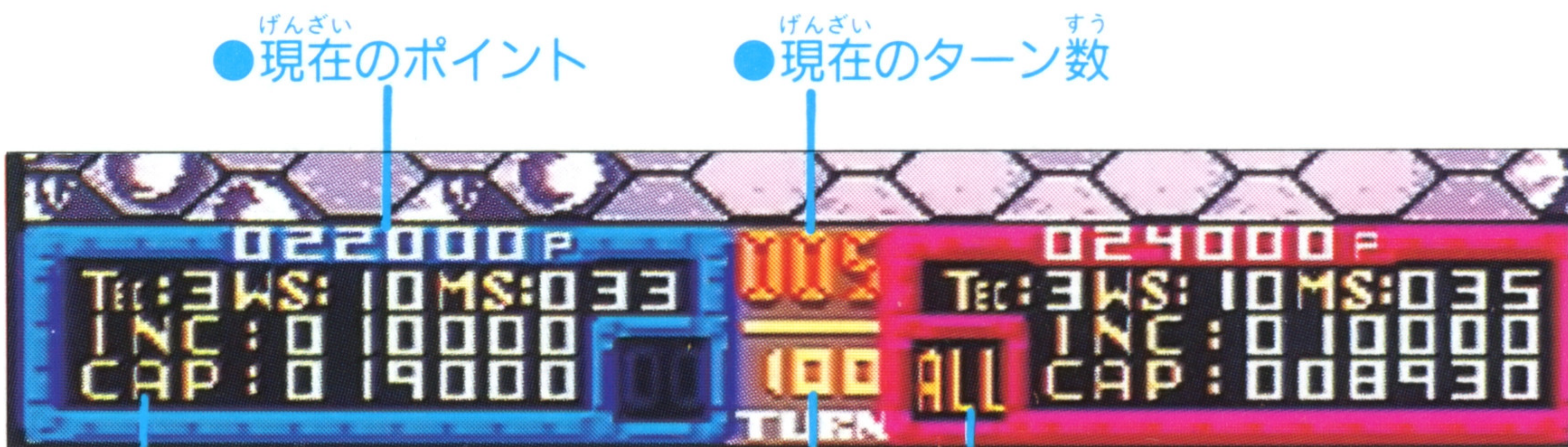
■ミニマップ

全体を見渡せるミニマップが表示されます。自軍・敵軍のユニット、占領物は青色または赤色で表示されます。ミニマップ上の枠を✚キーで移動し、Aボタンを押すと、移動した場所のマップ画面に移れます。LボタンかRボタンを押すと、マップ上のユニットを消すことができます。

■消去

自軍のユニット(大将MS以外)を消すことができます。カーソルを廃棄したいユニットに合わせてAボタンを押すと、マップ上からそのユニットは消え、廃棄は完了です。

■パス

コマンド数がまだ残っていても、強制的に自分のフェイズを終了し、敵軍のフェイズに変えることができます。

マップ画面

マップ画面の見方

●TEC：現在のテクニカルレベル
●WS：現在所有している戦艦の数
●MS：現在所有しているMSの数
●INC：現ターンでの収入
●CAP：現在の軍の所持金

●コマンド残数：
そのフェイズで命令できるコマンドの残数
現在は数字が表示されている軍のフェイズ

ユニット・インフォメーション

マップ上のユニットをクリックし、Aボタンを押すと、自軍敵軍ともコマンドの実行前後にかかわらず、画面下部のインフォメーション・ウィンドーの半分にユニット・インフォメーションが表示されます。

●MS ……………………………

エネルギー残量／最大エネルギー
推進剤残量／最大推進力
残り弾数A／残り弾数B
レベル（MS）

●戦艦 ……………………………

エネルギー残量／最大エネルギー
推進剤残量／最大推進力
MS用補給ポイント／戦艦用補給ポイント
MS搭載数／最大搭載可能数

※この状態の時、Xボタンを押してもサブメニューは表示されません。AまたはBボタンでいったん解除してください。

ユニットの移動

■戦艦・MSの移動

動かしたい戦艦・MSにカーソルを合わせ、Aボタンでクリックすると戦艦・MSのミニメニューが表示されます。ミニメニューから「イドウ」を選択し、Aボタンを押すと、マップ上に移動可能範囲が白く表示されます。カーソルを移動可能範囲内のヘックスに合わせ、クリックすると配置、ここでBボタンを押すとキャンセルとなり、Aボタンを押すと決定となります。

ミニメニューが表示されないMSは、直接移動可能範囲がマップ上に表示されます。

※移動後の戦艦をクリックすると、ユニットインフォメーションが表示され、さらにクリックすると、搭載MS情報を見ることができます。

戦艦の移動

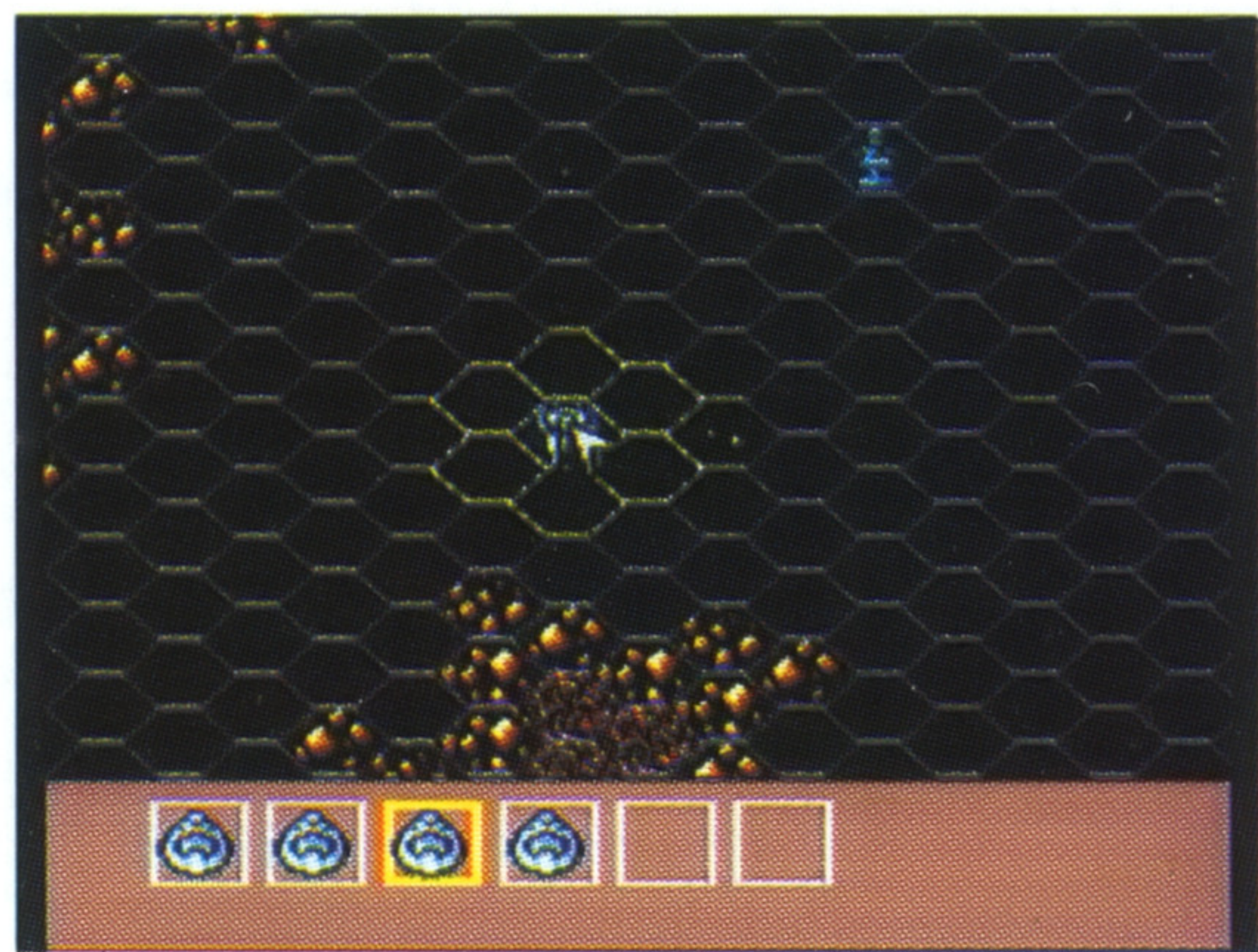
MSの移動

■推進剤の消費

戦艦やMSは移動を行うと推進剤を消費します。推進剤が0になると戦艦およびMSは周囲１ヘックスにしか移動できなくなります。
戦艦は基地のドック内、または補給艦からの補給で回復することができます。
MSは戦艦に搭載することで回復することができます。

■戦艦からのMSの発進

MSを発進させたい戦艦にカーソルを合わせ、Aボタンでクリックすると戦艦のミニメニューが表示されます。ミニメニューから「MS」を選択し、Aボタンを押すと、画面下部に搭載しているMSが表示されます。発進させたいMSを✚キーで選択しクリックします。白く表示された発進可能範囲内のヘックスへMSを移動させ、クリックすると配置、ここでBボタンを押すとキャンセルとなり、Aボタンを押すと決定となります。

※戦艦からのMSの発進は戦艦が命令実行済みの場合でも、MSが命令実行前であれば可能です。
※命令実行済みのMSは、搭載MS表示の枠の下に発進できるまでのターン数が表示され、発進させることはできません。
※ゲームスタート時は、特殊なユニットを除き、MSはすべて戦艦の中に格納されています。

■戦艦へのMSの収納

格納させたいMSの移動可能範囲内に戦艦がいる場合MSの収納が可能です。MSを戦艦と同じヘックスに移動させ配置、決定すれば自動的に収納されます。移動先の戦艦が搭載可能なMS数を満たしている場合は収納できません。また、そのユニットを回復させるだけの補給ポイントが戦艦にない場合も、収納できません。

■廃棄コロニーの移動

占領下にある廃棄コロニーは移動させることが可能です。移動させたい廃棄コロニーにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、移動可能範囲が白く表示されます。移動させたい場所にカーソルを移動させ、Aボタンを押すと移動します。

※すべてのユニットは1フェイズにつき1コマンドのみ可能で、コマンドが終了したユニットには、『E』マークが表示されます。

※SELECTボタンを押すと、まだ命令を実行していないユニット（『E』マークがついていないユニット）を順次検索できます。

※カーソルを早く動かしたい時は、Yボタンを押しながら✚キーを押してください。

戦艦・MSのミニメニュー

戦艦

- **イドウ**：戦艦の移動
- **砲　撃**：戦艦からの長距離攻撃（詳しくはP.29の「戦艦からの攻撃」を参照ください）
- **M　S**：MSの発進
- **ホキュウ**：戦艦への補給（詳しくはP.32の「補給」を参照ください）

MS

- **イドウ**：MSの移動
- **間　接**：MSからの長距離攻撃（詳しくはP.31の「MSからの間接攻撃」を参照ください）
- **特　殊**：MSからの特殊攻撃（詳しくはP.31の「MSからの特殊攻撃」を参照ください）

※ミニメニューが表示されないMSもあります。

宇宙と惑星・衛星間の移動

宇宙マップ上の惑星・衛星の中心部をクリックすると、惑星・衛星のマップを見ることができます。
惑星・衛星マップから宇宙マップに戻る時はサブメニューの「宇宙」コマンドで行ってください。

宇宙と惑星間を行き来できるのは、万能艦とHLV（移動用カプセル）のみです。宇宙と衛星間を行き来できるのは宇宙艦・万能艦・HLVです。MSはそれぞれの移動に適する戦艦にのせて移動させてください。

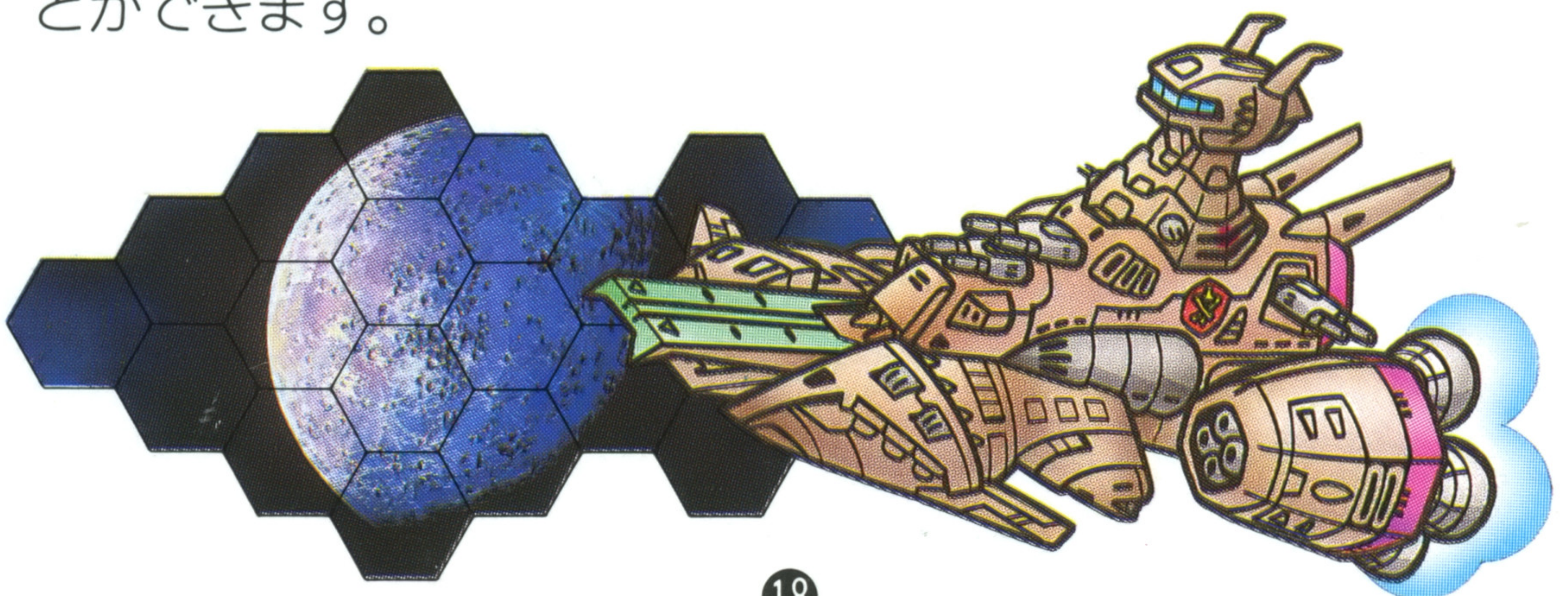
■宇宙→惑星・衛星

移動したい惑星・衛星の中心6ヘックスに宇宙艦や万能艦・HLVを移動させせると、地上に降下することができます。

■惑星・衛星→宇宙

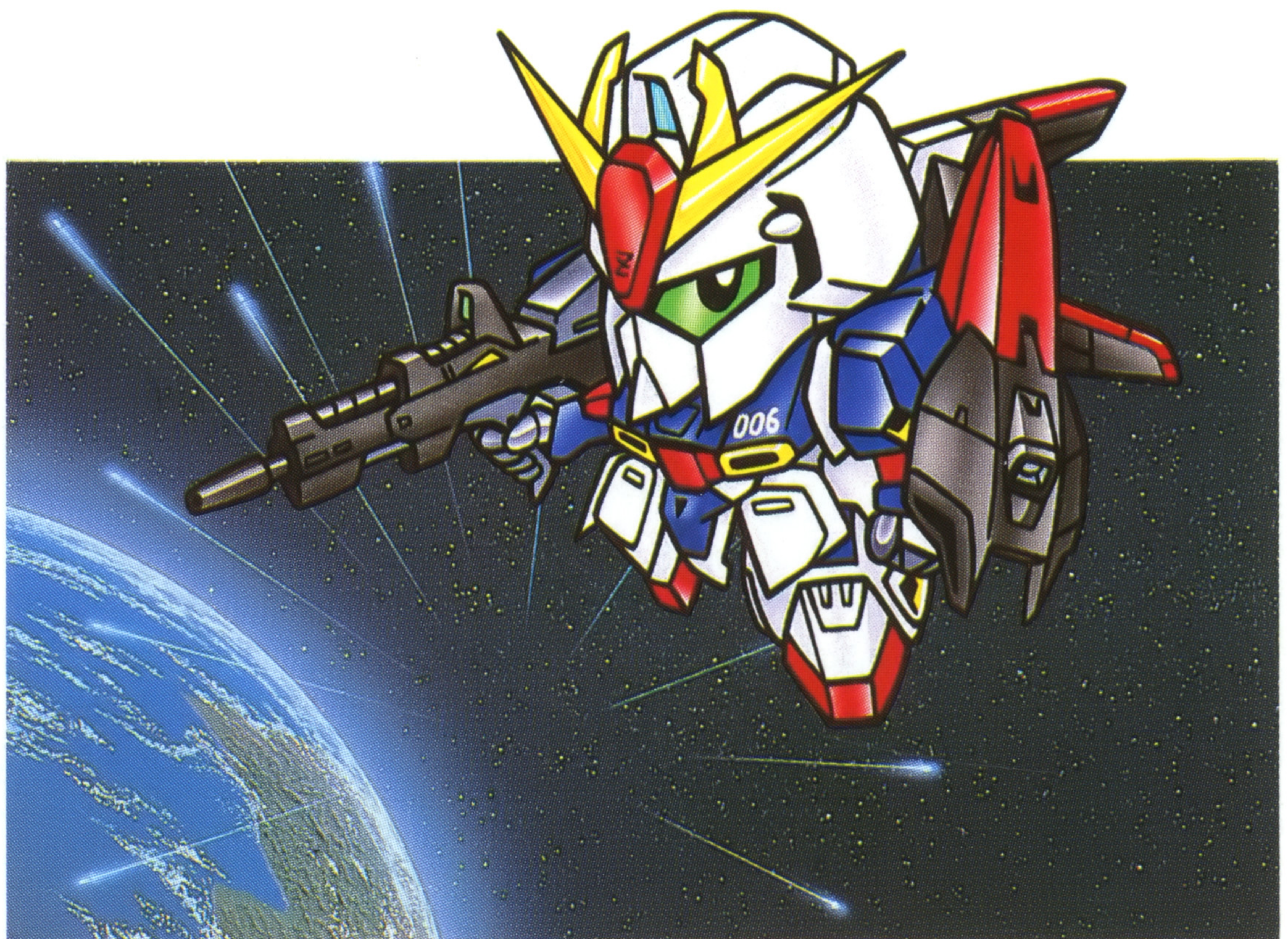
惑星・衛星から宇宙への移動は、宇宙艦や万能艦・HLVを自軍占領下のシャトル基地から打上げることで可能となります。自軍が占領したシャトル基地の近くの宇宙艦や万能艦・HLVの移動先をシャトル基地に合わせ、クリックした時に、ミニメニューの「打上げ」が表示されれば、「打上げ」コマンドを実行し、宇宙へ行くことができます。

移動力が不足している場合はミニメニューが表示されません。いったんシャトル基地の上までユニットを移動させ、次のターンで再び「イドウ」コマンドを選び、ユニットを移動させずに決定すると、「打上げ」コマンドが表示され、宇宙へ行くことができます。

占領

MSを敵軍よりも早く基地等に移動させると占領が完了し、ポイントが得られます。その占領物はマップ上で自軍と同じ色に変わります。ただし戦艦や巨大MAでの占領はできません。MSを敵軍の基地上に移動させると、3Dバトル画面になります。3Dバトルで基地のエネルギーを0にすると占領が完了します。

占領の際、敵軍の基地で生産中または生産を完了したユニットは自軍のものとなります。ただし、ドック内に入港している戦艦は搭載しているMSとともに消滅します。
（詳しくはP.22の「生産」を参照ください）

■占領物のサブメニュー

[基地]

基地上にMSがいる場合

ユニット：MSに命令を与えることができます。

ベース：ファクトリーやドック内のユニットを発進させたり、ファクトリーでユニットを生産することができます。

基地上に戦艦を移動させた場合

ドック：戦艦をドックに入港させます。

防エイ：戦艦は基地上に残り敵から基地を守ります。

[シャトル基地]

シャトル基地に戦艦を移動させた場合

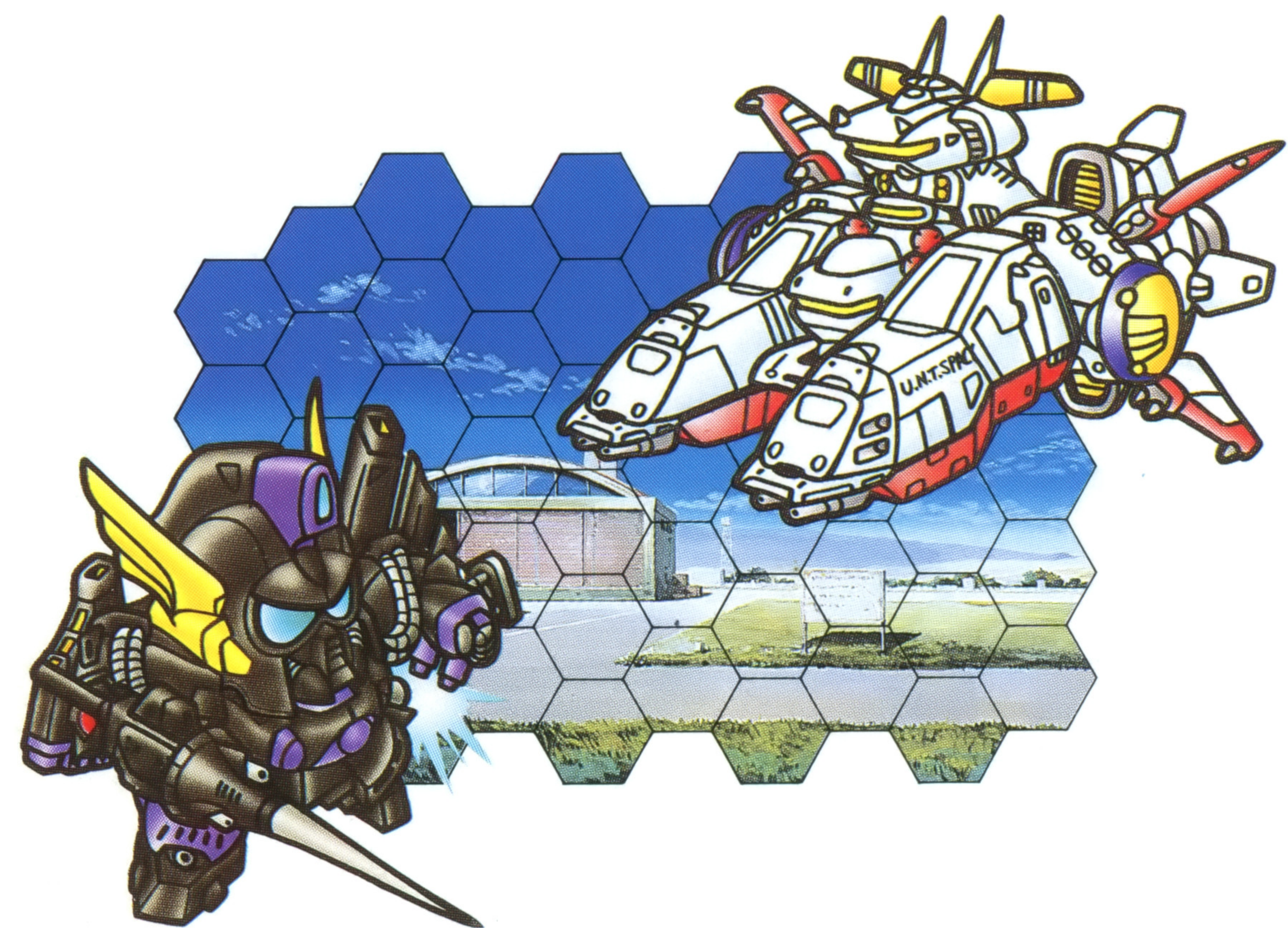
打上げ：戦艦を宇宙に打ち上げます。

防エイ：戦艦はシャトル基地上に残り敵から基地を守ります。

■占領対象物と収入

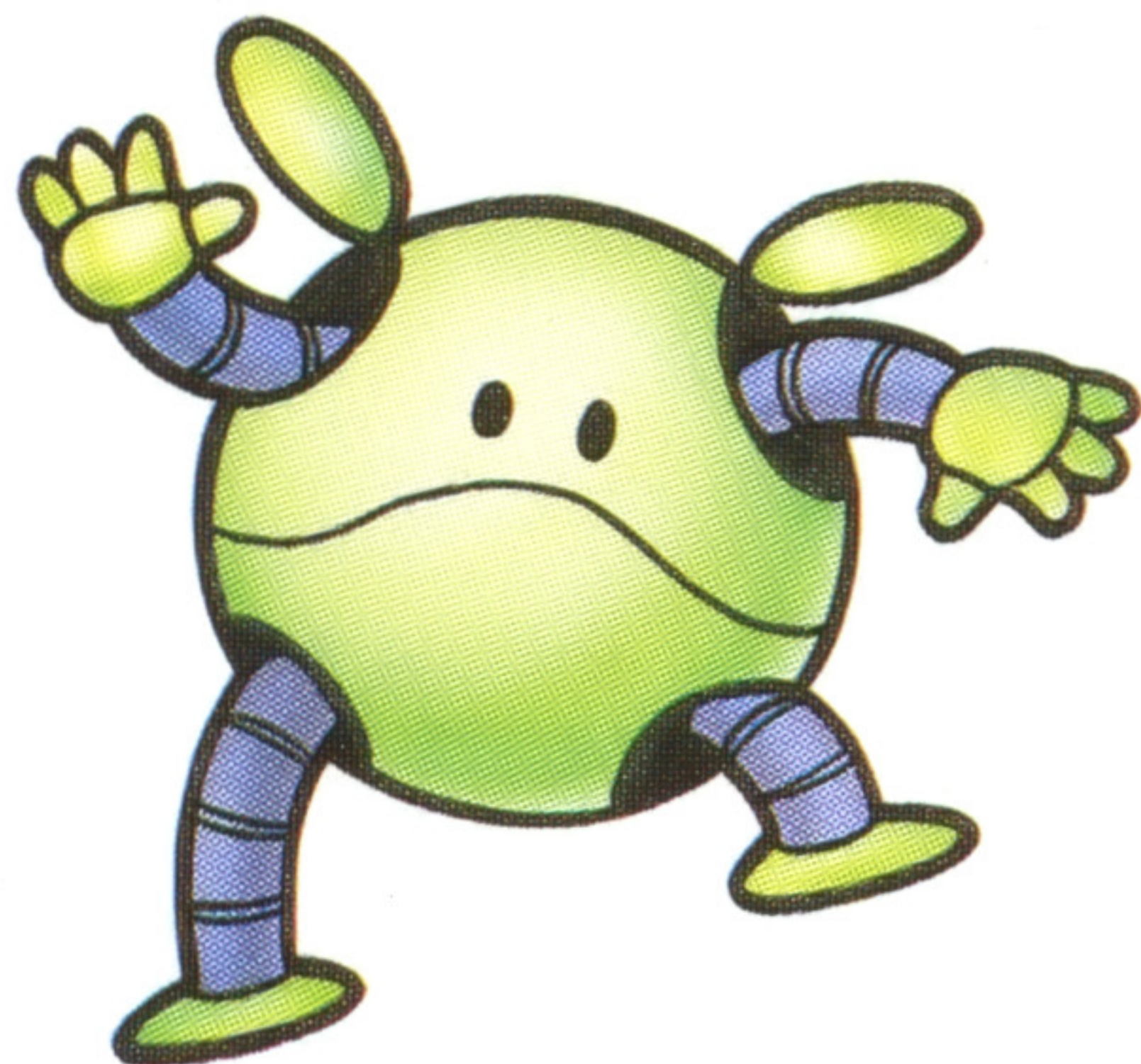
占領物	機能	収入		
		ポイント	TEC	資金(G)
基地	ユニットを生産することができます。	2,000	2	—
シャトル基地	戦艦を宇宙に打ち上げることができます。	1,000	—	—
都市	毎ターンごとに収入を得ることができます。	5,000	—	2,500
コロニーレーザー砲	コロニーレーザー砲を撃つことができます。	—	—	—
廃棄コロニー	移動させてコロニー落としをすることができます。	—	—	—

※ＴＥＣのレベルアップは、多くの基地を占領し、ターンを重ねることです。基地を占領していれば、毎ターンごとにＴＥＣレベルアップポイントが自動的に蓄積され、自動的にレベルアップしていきます。

生産

■MSの生産

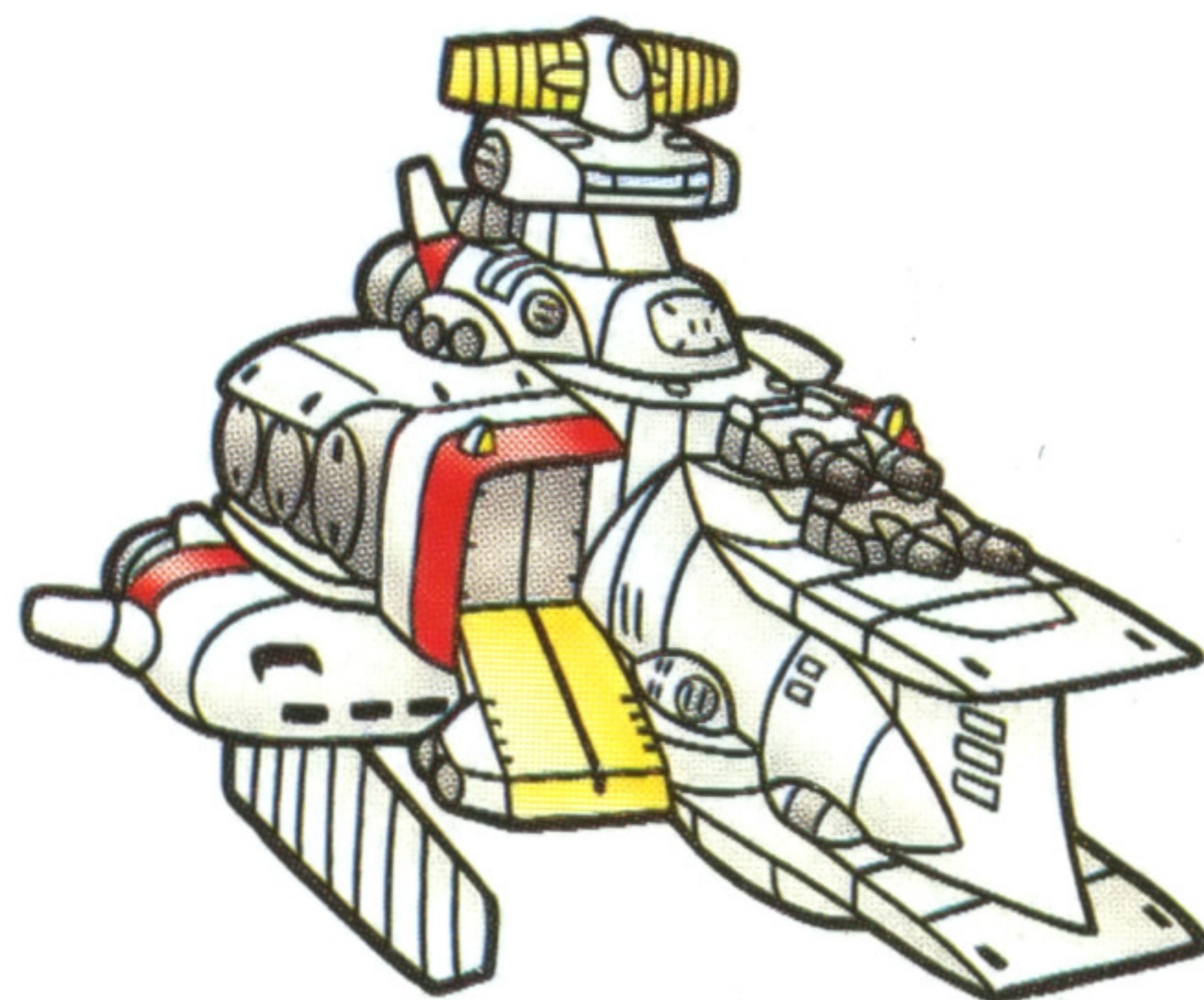
一定の資金を持っていると自軍の占領下にある生産基地内のファクトリーでユニットを生産することができます。
自軍のフェイズになったら基地をクリックします。生産画面（FACTORY）が表示されます。1～4の空いている工場にカーソルを合わせクリックし、生産したいMSを✚キー上下で選びAボタンで決定、Xボタンで生産開始となります。
空いている工場の数だけ生産することができます。
MSは現在持っている資金で生産可能な金額のMSだけを表示します。

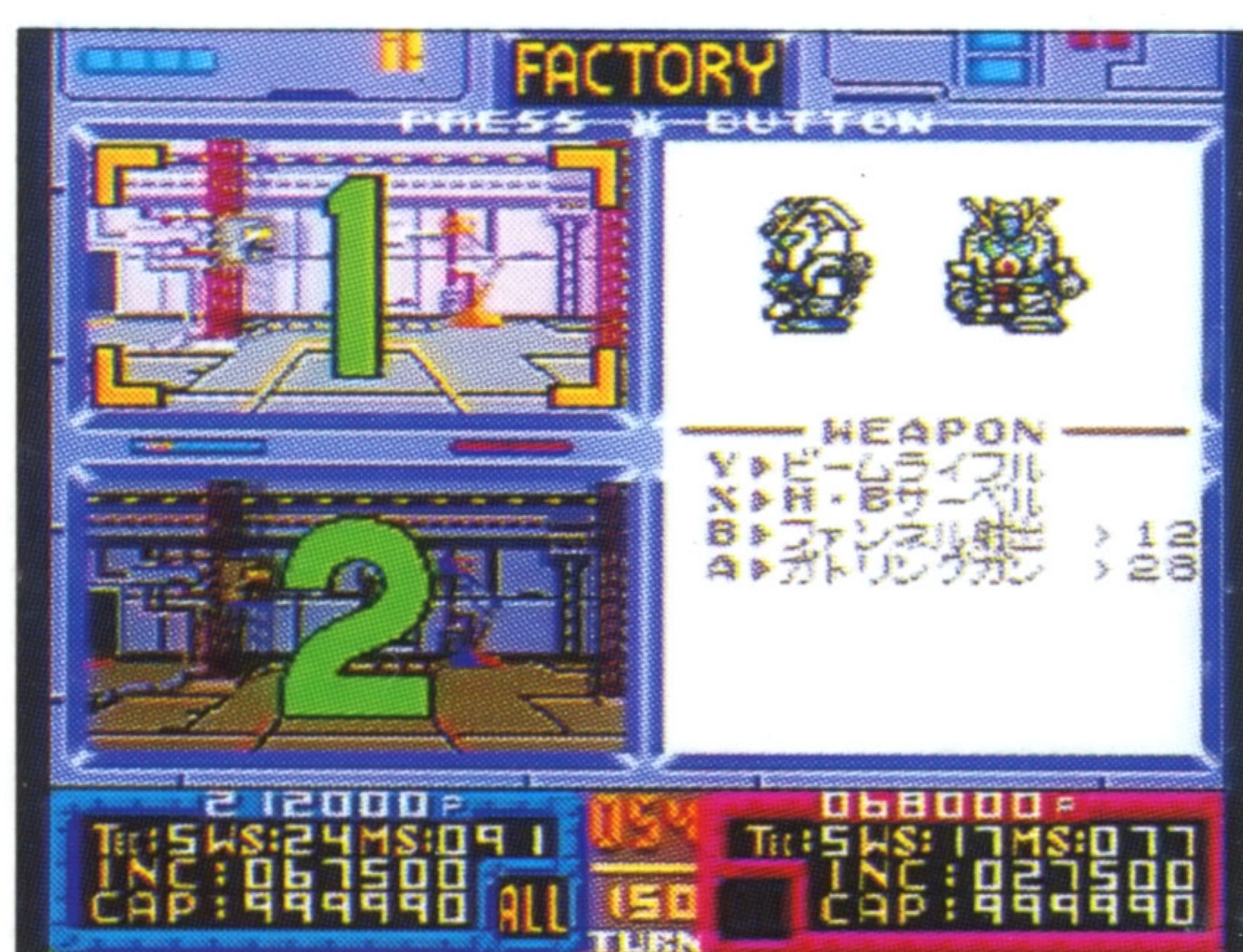
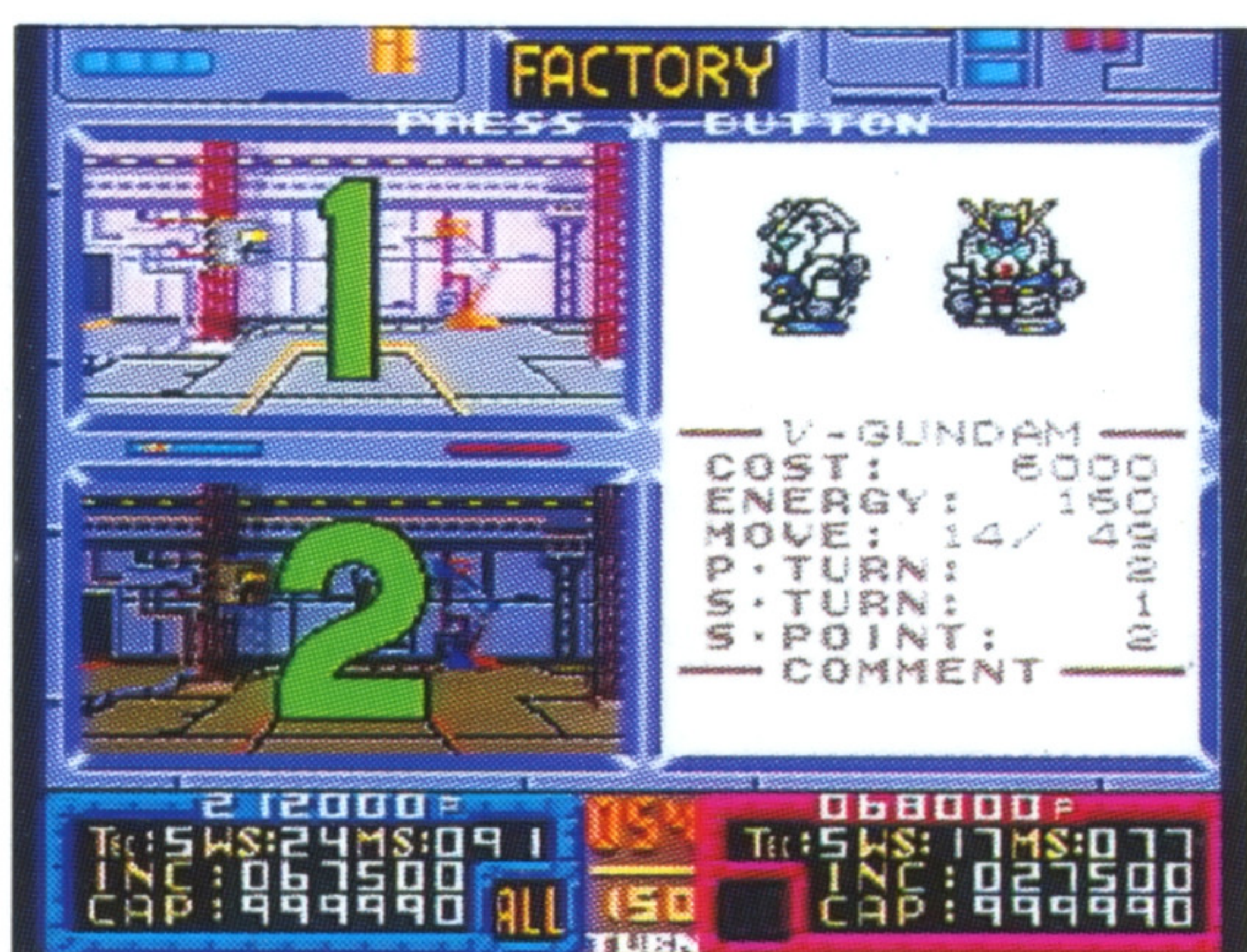
生産MSのインフォメーション

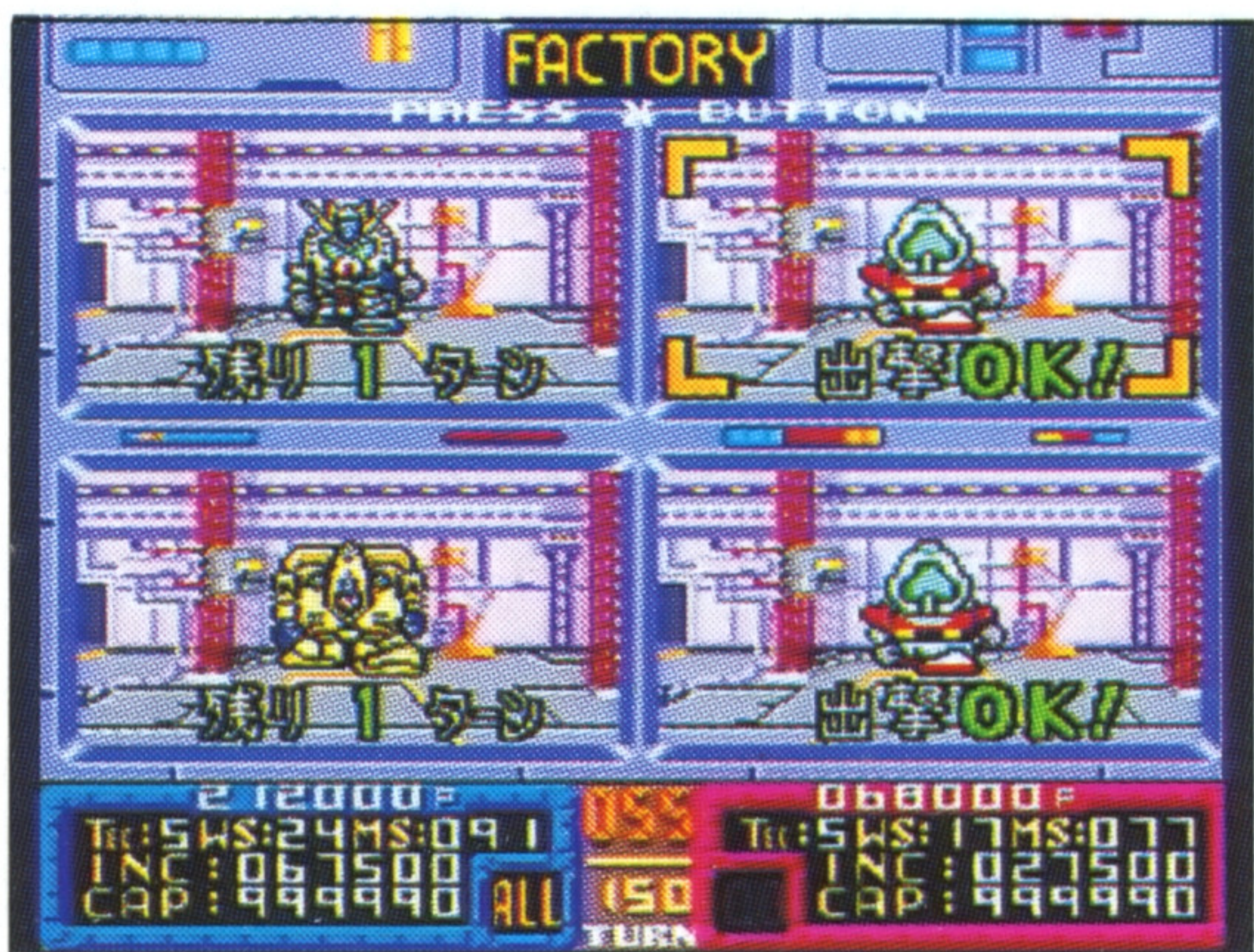
COST：生産金額
ENERGY：エネルギー
MOVE：移動力
P・TURN：生産完了ターン数
S・TURN：補給が満タンになるターン数
S・POINT：一回の補給での消費量

■戦艦の生産

手順はMSの生産と同様です。生産したい戦艦を✚キー左右で選び、生産します。

生産戦艦のインフォメーション

COST：生産金額
ENERGY：エネルギー
MOVE：移動力
P・TURN：生産完了ターン数
S・TURN：ドック内で補給が満タンになるターン数
RANGE：砲撃の射程ヘックス

C・CAPA：搭載可能MSの最大数
M・SUPPLY：MS用補給物資量
S・SUPPLY：戦艦用補給物資量

生産MS選択時、LボタンまたはRボタンでMSの装備を見ることができます。

■生産完了ユニットの発進

生産が完了したユニットを基地から発進する場合は、生産が完了したファクトリーには「出撃OK！」が表示されていますので、そのファクトリーにカーソルを合わせ、クリックすれば基地から発進させることができます。

★1ゲーム中1プレイヤーが所有できるユニットはMS128ユニット、戦艦40ユニットです。「消去」コマンドを上手に利用しましょう。

バトル

マップ上で敵のユニットと接触すると、バトルを仕掛けることができます。バトルを仕掛けると画面はバトルモードに切り替わります。戦略上邪魔な敵ユニットにはバトルを仕掛けて叩きつぶしましょう。

■バトルを仕掛ける

自軍のユニットを移動させ、敵のユニットと隣り合うと、攻撃可能な敵ユニットが白く表示されます。複数の敵ユニットと隣り合う場合は✚キーで攻撃を仕掛ける敵ユニットを選びAボタンを押すと、バトルの開始です。

■バトルの回避

敵のユニットと隣り合っても、バトルを避けたい場合は、Bボタンを押し、敵ユニットを白から元の色に戻してからAボタンで決定します。

バトルの種類

MSvsMS⬇

MSvs戦艦

MSから攻撃を仕掛けた場合 ⬇

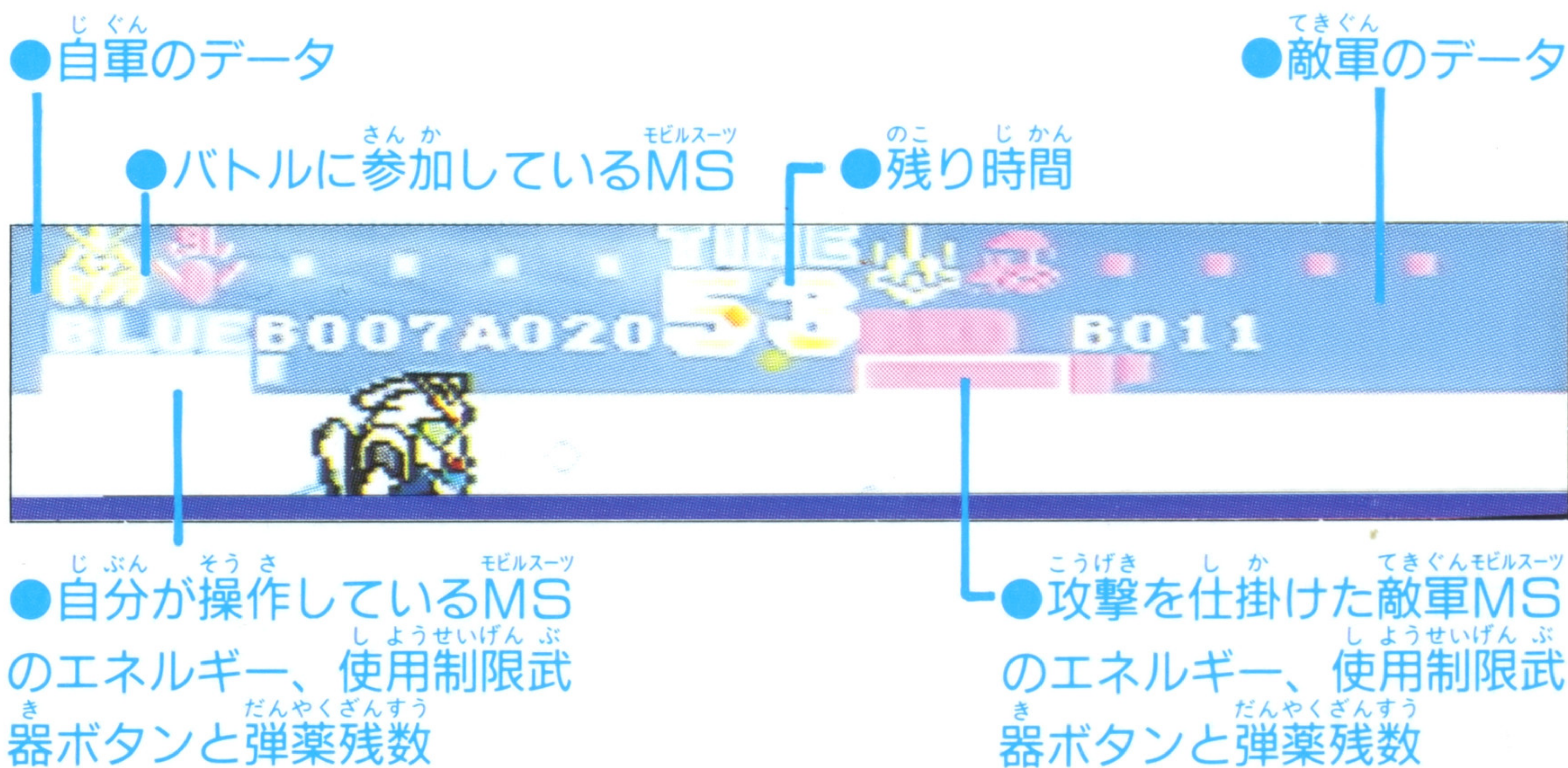
⬅戦艦vs戦艦

戦艦vsMS

戦艦から攻撃を仕掛けた場合

1.MSｖｓMS

MSがMSに攻撃を仕掛けた場合、両軍合わせて最大7機が同時にバトルに突入する、アクションバトルになります。

■画面説明

■バトル範囲の決定

バトルに参加するMSの数は、バトルの中心位置によって変わります。移動先に隣り合う敵MSが複数ある場合は、敵MSが白く表示されている状態の時に、✚キーでバトルの中心となるMSを選択、Aボタンで決定。画面はバトルスタート画面に切り替わり、STARTボタンを押すとバトルのスタートです。

バトルの範囲は、バトルを仕掛けられたMSを中心とした周囲6ヘックスの計7ヘックス分です。そこにいるユニットはすべてバトルに参加します。バトルの舞台は中心のヘックスの地形となります。

■MSの操作

プレイヤーが操作するMSは攻撃を仕掛けたMSか、仕掛けられたMS１機のみです。自軍が複数の場合、他のMSはコンピュータが操作します。プレイヤー操作のMSが破壊されてしまった後は、自軍の残りのMSは引き続きコンピュータが操作し、画面はエネルギー残量の一番多いMSを中心に動きます。

■操作の設定（AUTO&MANU）

バトルスタート画面時に、SELECTボタンで「AUTO（オート＝すべてのMSをコンピュータに操作させる）」か「MANU（マニュアル＝攻撃を仕掛けたMSは自分で操作する）」かを選択してください。

■作戦タイプの選択

操作を「AUTO（オート）」にした場合、または自機以外に味方のMSがいる場合、コンピュータが操作するMSに作戦を与えることができます。Aボタンで順送り、Bボタンで逆送りし６種類の命令から一つを選びます。

ノーマル：通常の戦闘
突　撃：積極的な戦闘
一　撃：一撃離脱の戦闘
生　存：退避戦闘
護　衛：護衛目標を守る
✚キーで護衛目標を選択
集　中：目標を集中攻撃
✚キーで攻撃目標を選択

■MSの判別

バトル中、プレイヤーの操作機はジェット噴射、サーベル、ビームの色で判別することができます。

黄　　色：プレイヤー操作機
青　　色：青軍のMS
オレンジ：赤軍のMS

■MSの攻撃

✚キーで操作機を移動させながら、A、B、X、Yいずれかのボタンで武器による攻撃を行います。可変MSはLボタンで変形、Rボタンで敵の攻撃を一瞬かわすことができます。巨大MAはRボタンでバリアを張ることができます。

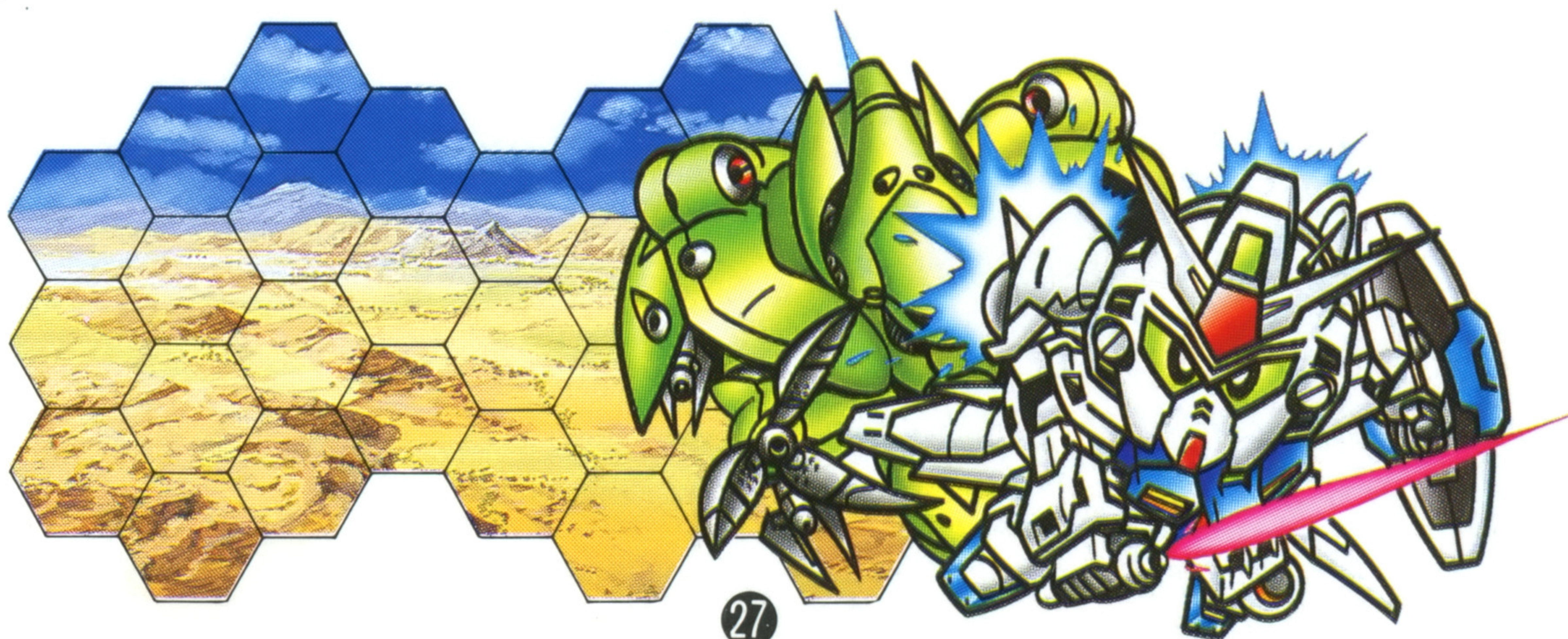
■武器の使用制限

使用回数に制限のある武器は画面上部に表示されます。消耗した弾薬は戦艦に搭載すると使用回数が回復します。

■地形とMSの関係

MSは地形によってバトルの得意・不得意があります。多機同時バトルの場合でも、バトルの舞台となる地形に進入できないMSは戦闘に参加することができません。

■バトルの勝敗

バトルの制限時間は60秒。自軍または敵軍のMSがすべて破壊されてしまった場合は、時間内でもバトルは終了します。

2. MSvs戦艦（MSから攻撃を仕掛けた場合）

MSが隣り合ったヘックスにいる戦艦に攻撃を仕掛けた場合、敵戦艦に対しMSが真上からダイビングしていく3D対艦バトルモードになります。戦艦からの砲撃に当たらないようにMSを操作し、照準を敵戦艦に合わせAまたはYボタンで攻撃してください。

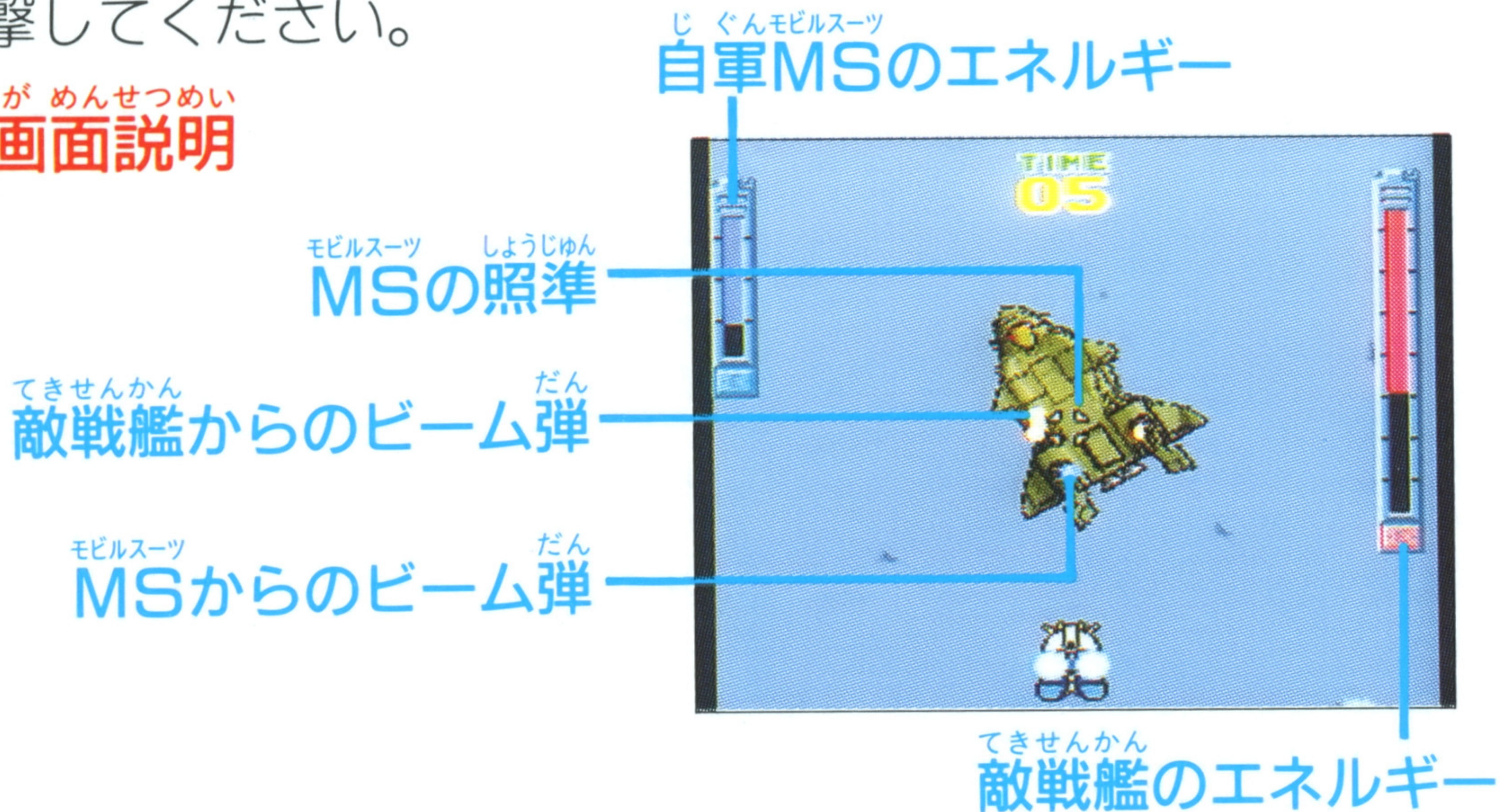
■画面説明

自軍MSのエネルギー

MSの照準

敵戦艦からのビーム弾

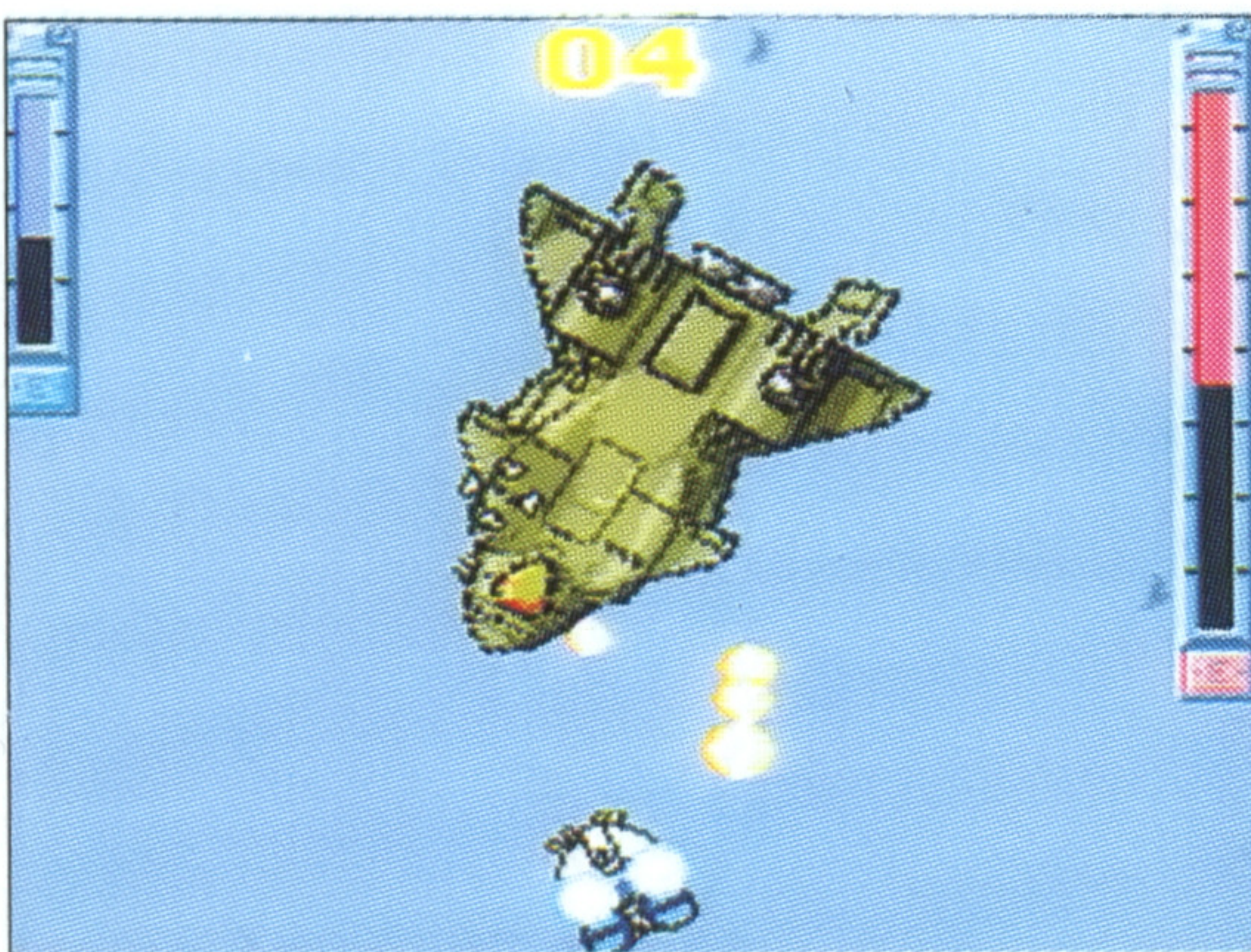
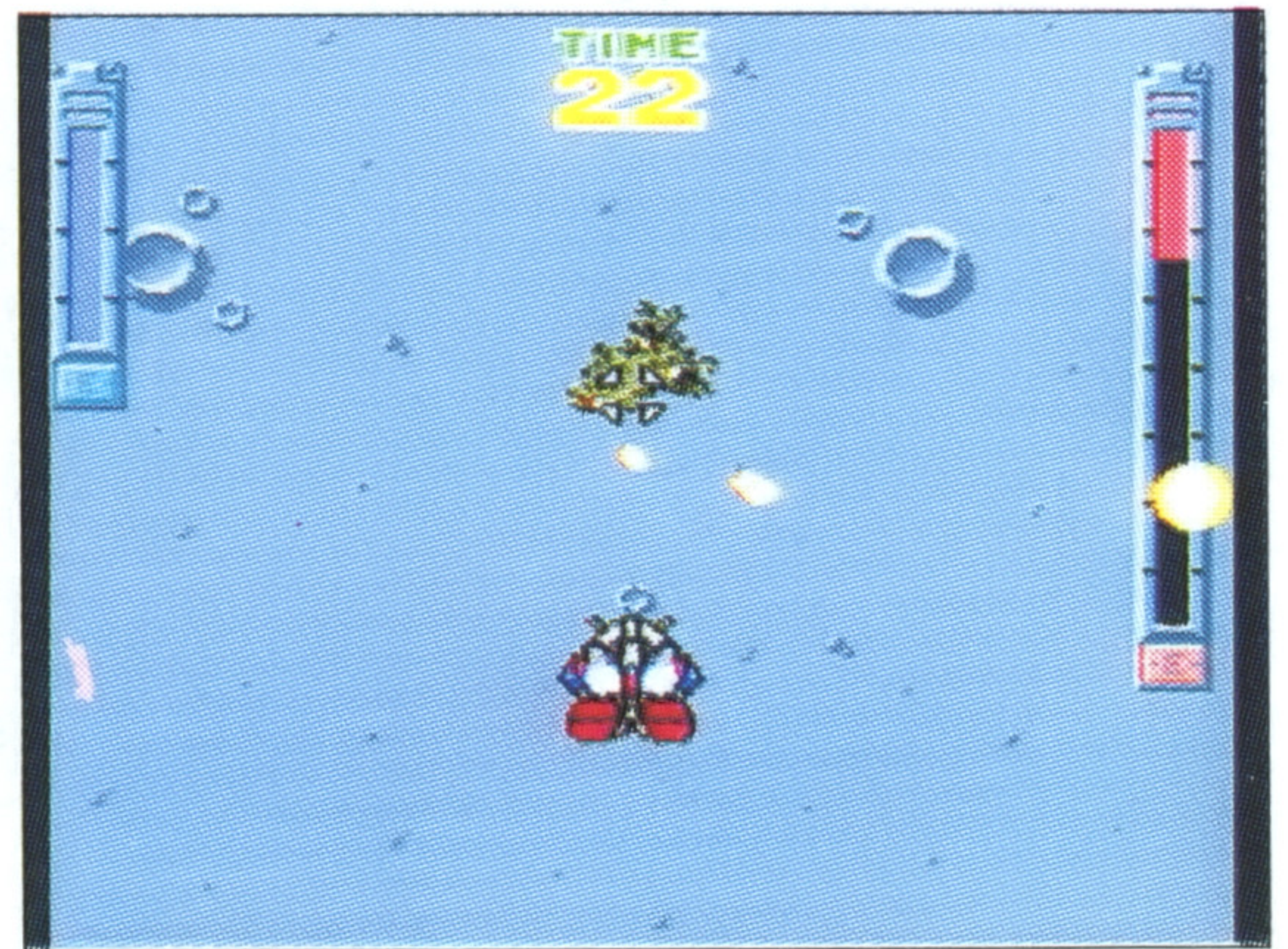
MSからのビーム弾

敵戦艦のエネルギー

■操作の設定（AUTO&MANU）

バトル開始画面でSELECTボタンを押すと「AUTO（オート）」か「MANU（マニュアル）」かを選択できます。選択後、STARTボタンでバトルが開始されます。

■MSの操作

画面上のMSの位置は固定されています。✚キーの左右で画面を回転、上下でMSを上下に移動させます。Xボタンで照準をMSから遠ざけ、Bボタンで照準を近づけます。AまたはYボタンで攻撃します。

✚キーの左右で回転

Bボタンで照準を近づける

■バトルの勝敗

バトルの制限時間は30秒。時間内にMS，戦艦どちらかのエネルギーが0になったら、時間内でもバトルは終了します。

※バトルが発生する地形によって背景は変化します。

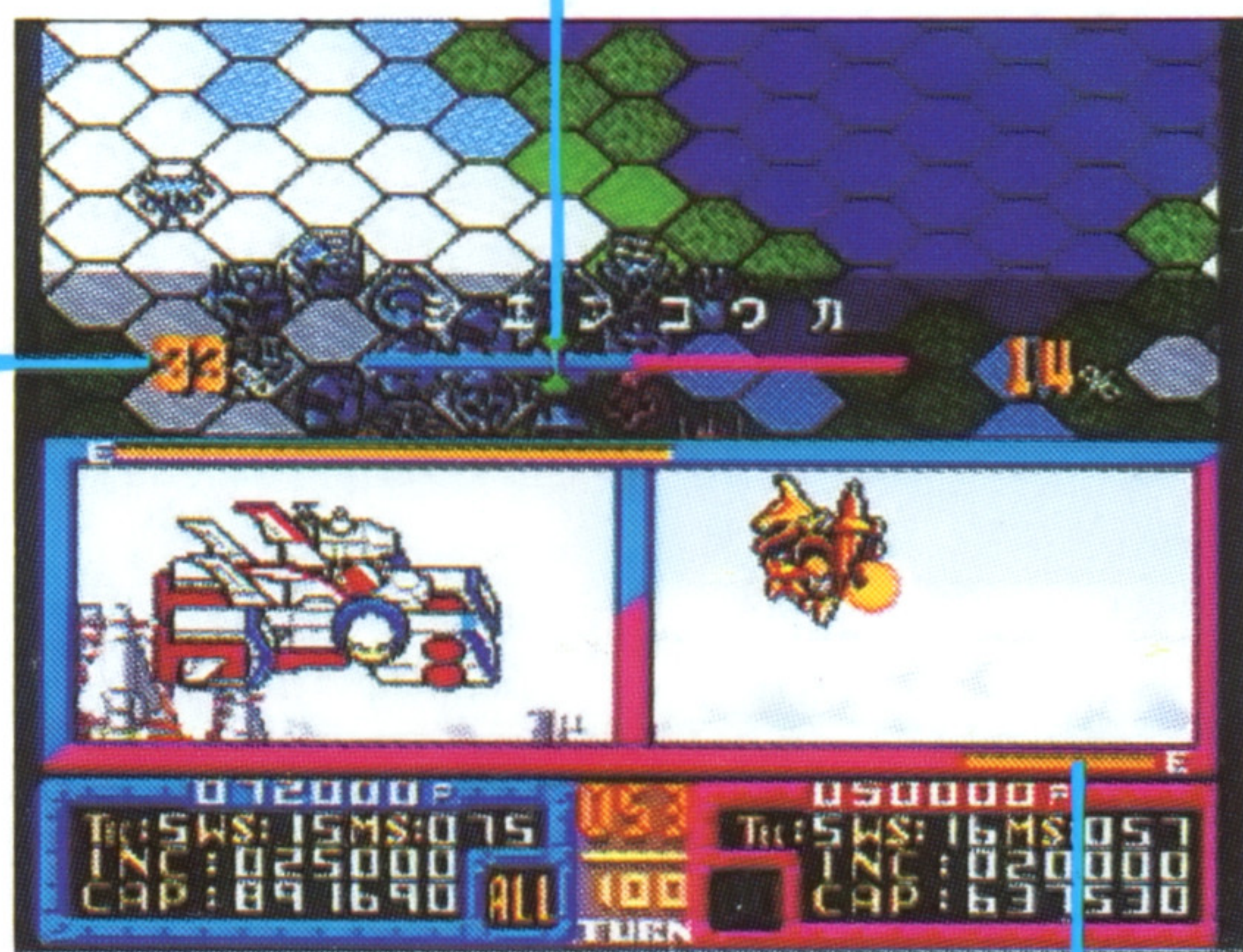
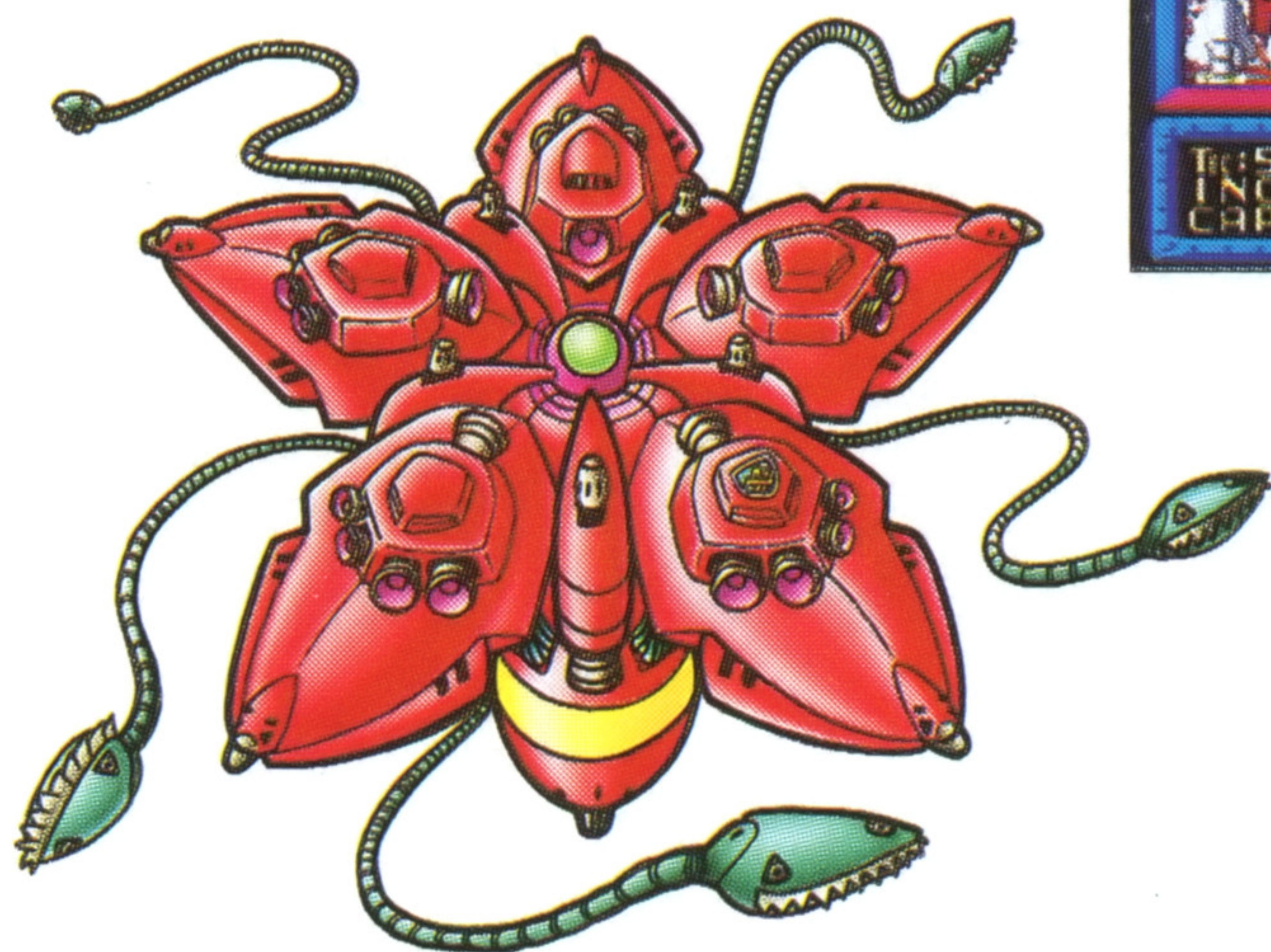
※水中からの攻撃は水上の戦艦に向かって攻撃する形となります。

■3D対艦バトルは、基地を占領する際にも行われ、その場合の攻撃目標は、戦艦ではなく基地都市となります。

3. 戦艦vs戦艦・戦艦vsMS

（戦艦から攻撃を仕掛けた場合）

戦艦は隣り合わない敵ユニットに、長距離攻撃を仕掛けることができます。戦艦をクリックし、ミニメニューから「砲ゲキ」コマンドを選択すると、攻撃可能範囲が白く表示されます。攻撃したいユニットにカーソルを合わせAボタンを押してください。アニメーションのデモ画面が表示され攻撃が開始されます。

■画面説明

★攻撃する目標ユニットが戦艦の場合は、敵戦艦からも砲撃をしてきます。(射程範囲内の場合)
★攻撃するユニットが間接攻撃の可能なMSの場合も攻撃してきます。(射程範囲内の場合)
★隣り合ったMSにも「砲ゲキ」コマンドを実行することができますが、MSも反撃します。

■ミノフスキー粒子の効果

自機の廻りのミノフスキー粒子の濃度が高ければ高いほど、敵の攻撃が当たりにくくなります。
※地形別ミノフスキー粒子濃度はP.36・P.37の「ユニット種類別移動力消費量一覧」を参照ください。

■支援効果

攻撃目標に隣接するヘックスに味方のMSがいると、支援効果が得られ攻撃が有利になります。支援効果はデモ画面の上にあるゲージで示されます。

4. MSの間接・特殊攻撃

■間接攻撃

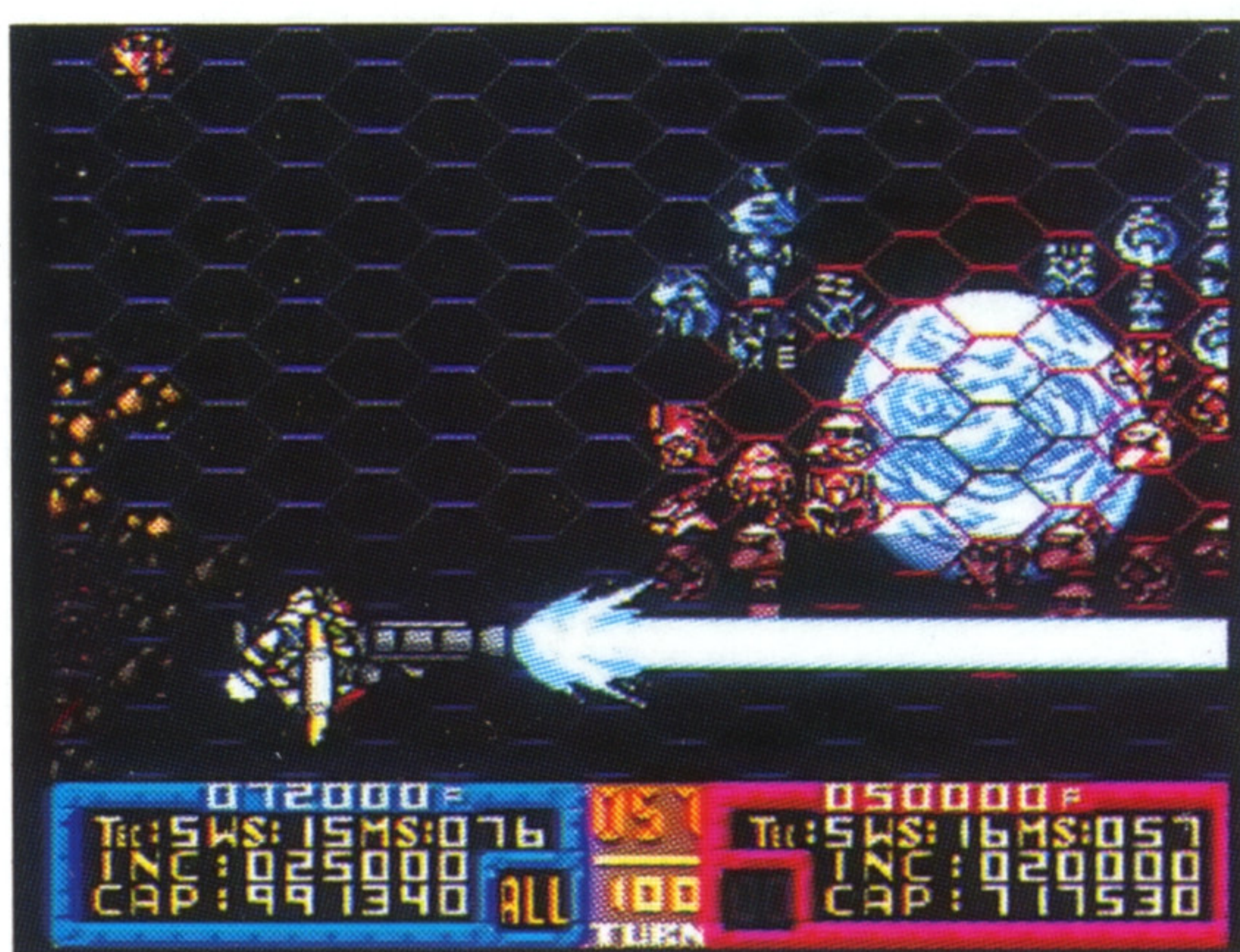
MSの中にも戦艦と同じように長距離攻撃が可能なユニットがあります。間接攻撃が可能なMSにカーソルを合わせ、ミニメニューから「間接」コマンドを選択、攻撃可能範囲が白く表示されますので、攻撃目標にカーソルを移動してAボタンを押すと攻撃開始です。

※戦艦の砲撃と同じように、ミノフスキー粒子の濃度や支援効果が攻撃の有利不利に影響します。

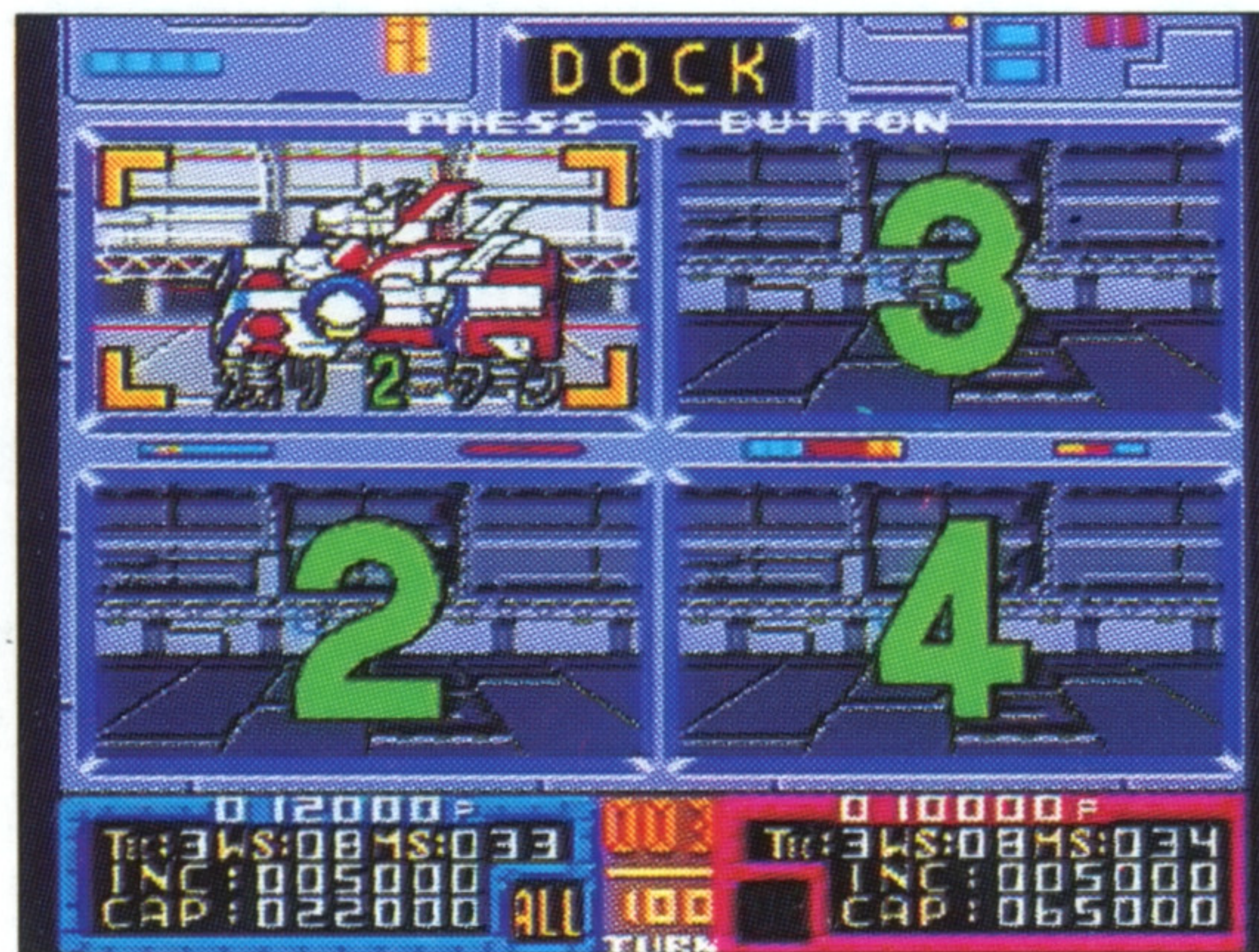
■特殊攻撃

間接攻撃の中には、特に強力な攻撃として特殊攻撃があります。射程内にいるユニットに大ダメージを与えることのできる特殊技です。特殊攻撃の可能なMSにカーソルを合わせ、ミニメニューから「特殊」コマンドを選択、攻撃可能範囲が白く表示されますので、L・Rボタンで攻撃方向を選びます。Aボタンを押すと攻撃開始です。

※特殊攻撃を行うとエネルギーを100消耗します。MSの残りエネルギーが100未満の場合、特殊攻撃は使えません。

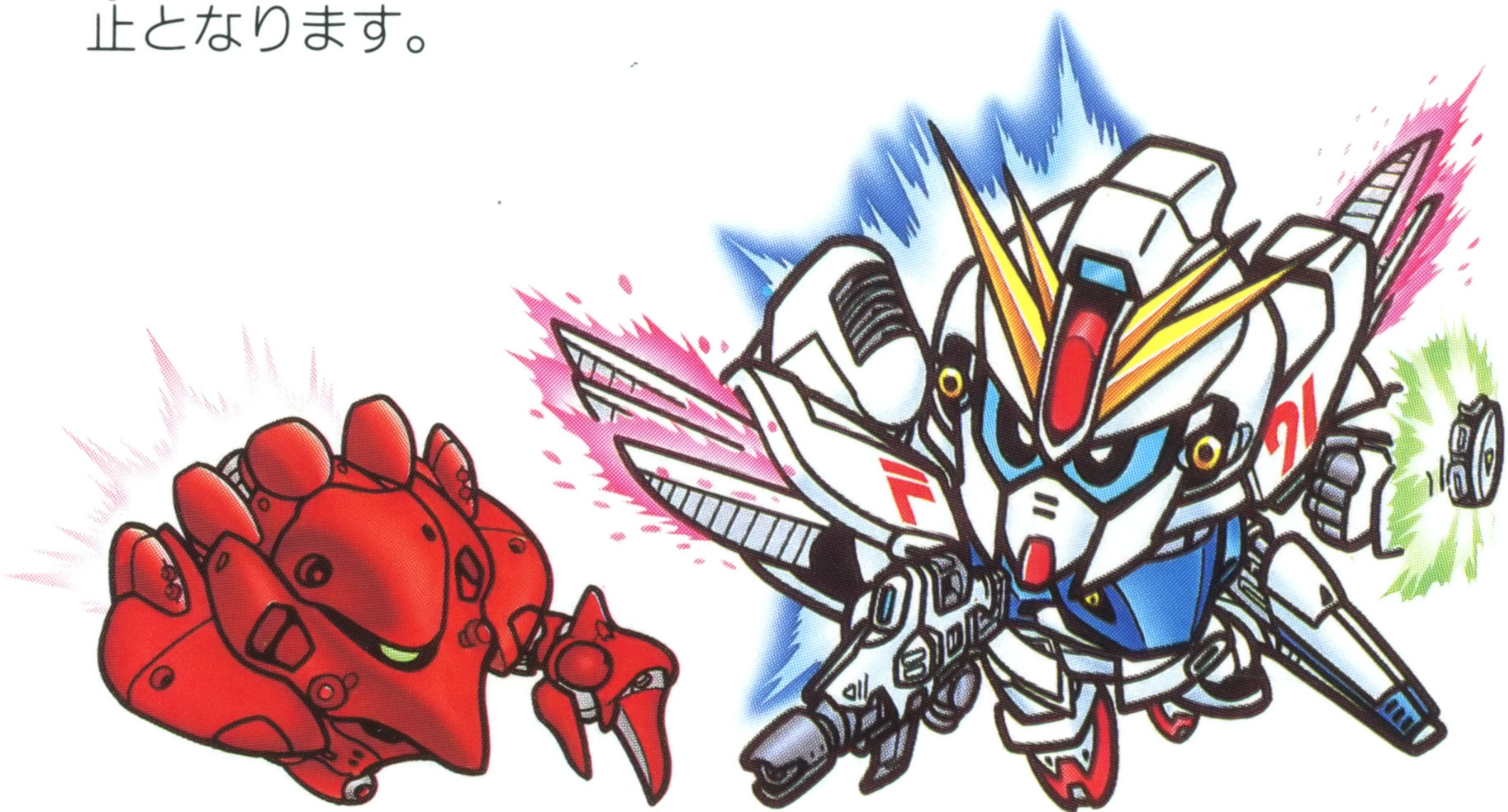
補給

■MSは戦艦に搭載することで、エネルギー、推進剤、弾薬を補給することができます。その際、MS等に必要な補給ポイントが消費されます。戦艦に十分なMS用補給ポイントが残っていない場合、そのMSを搭載することができなくなります。

■戦艦は基地に移動させ、クリック後ミニメニューで「ドック」を選ぶと空いているドックに収納され、それぞれのエネルギーが補給されます。

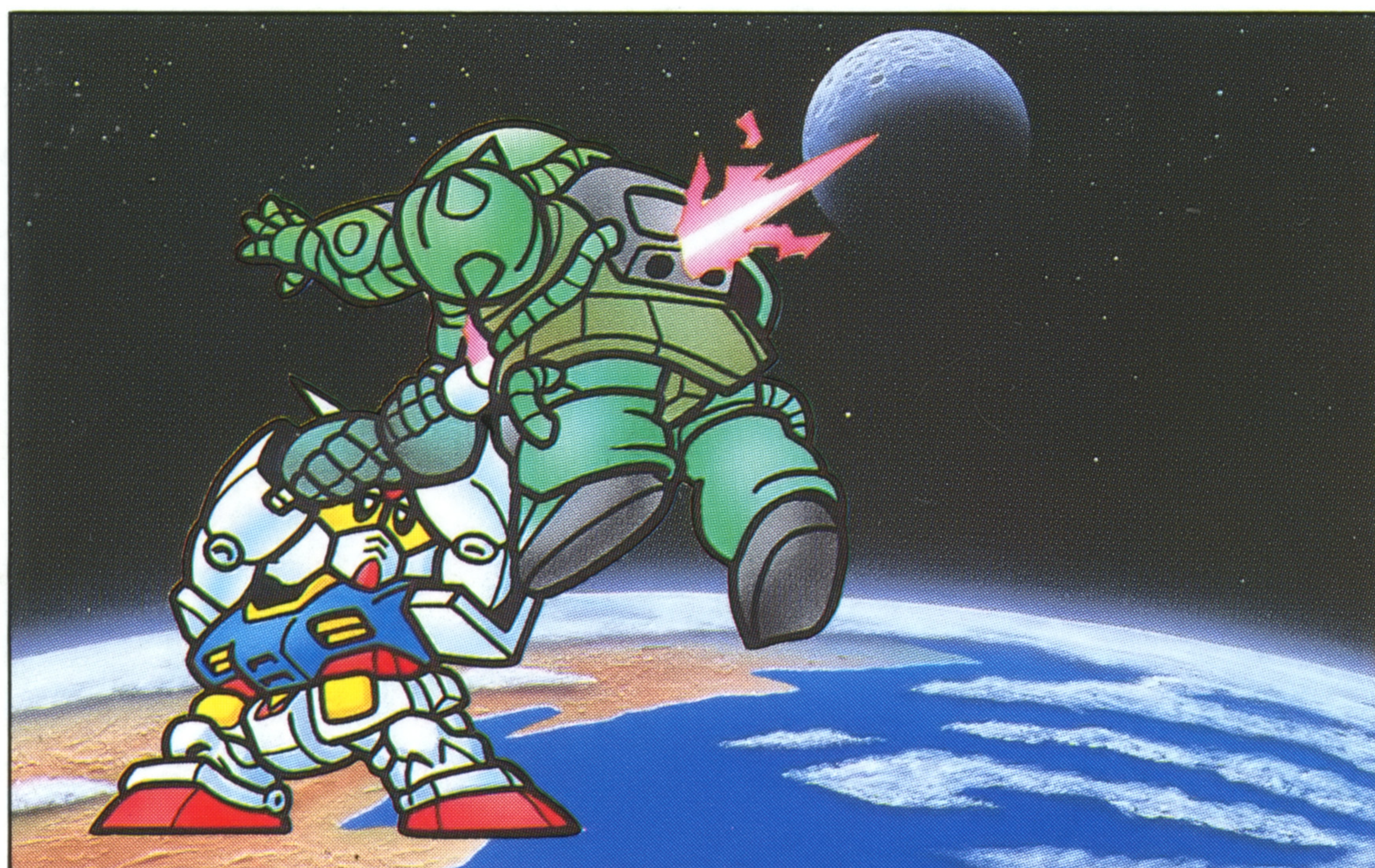
■戦艦はまた、補給艦から補給を受けることもできます。そのために戦艦は補給艦のとなりのヘックスにいなければなりません。補給艦をクリックし、ミニメニューの中から「ホキュウ」を選びます。カーソルを戦艦にあわせてAボタンを押すと補給が行なわれ、各数値が回復します。

※各ユニットの補給が満タンで完了するまでのターン数は、各ユニットのS・TURNの数値によって変わります。

コロニーレーザー砲での攻撃

コロニーレーザー砲は射程内にいるユニットを全滅させることのできる、究極の兵器です。たとえ、射程内に味方のユニットがいても、敵ユニットと一緒にこっぱみじんに吹き飛ばしてしまいます。ただし、射程内に惑星・衛星がある場合は、そこから先の範囲は遮られてしまいます。

占領済みのコロニーレーザー砲にカーソルを合わせクリックすると、砲撃範囲が白枠で表示されます。L・Rボタンで攻撃方向を選びます。この時、コロニーレーザー砲の上にユニットが乗っていると点火作業が行えません。
攻撃方向を選択したらAボタンを押します。白枠は画面上から消え、点火状態になり、次回の自軍のフェイズが始まると同時に自動的に発射されます。
点火中のコロニーレーザー砲が敵に占領されると、発射は中止となります。

大逆転技・コロニー落とし

コロニー落としは、占領した廃棄コロニーを惑星や衛星に落下させて地上のユニットを一気に壊滅してしまう恐ろしい大逆転技です。地上の被害範囲内のユニットは全滅し、占領物は中立状態に、そして、地形は海洋部分を除きすべて荒れ地になってしまいます。

占領済みの廃棄コロニーにカーソルを合わせクリックすると、移動可能範囲が白枠で表示されます。カーソルを移動先に合わせAボタンを押して決定となります。
廃棄コロニーを惑星・衛星の大気圏降下ヘックスまで移動させると、地上に落下します。

MSのレベルアップ

それぞれのMSには1→2→3→Aceの順にレベルがあり、バトルで2回戦勝ち抜くごとに1ランクアップします。戦艦を撃破した場合は2回戦勝ち抜いたと同様とみなし、1ランクアップします。

レベルアップの成果

移動力：戦闘時の移動速度が速くなります。
防御力：攻撃を受けた時のダメージが少なくなります。
回避率：コンピュータが操作するMSが敵の攻撃を回避する確立が高くなります。

ゲーム終了後の判定

制限ターン内に敵の大将MSを倒せず、また自軍の大将MSが倒されなかった場合、勝敗は判定に持ち込まれます。サブメニューのセイリョク比に基づき「引き分け」「勝利」「完勝」の3つの勝敗結果が表示されます。

※P.38「セイリョク比の見方」をご参照ください。
※宇宙や、惑星、衛星を完全に占領しているとボーナスが加算されます。

ユニット種類別移動力消費量一覧

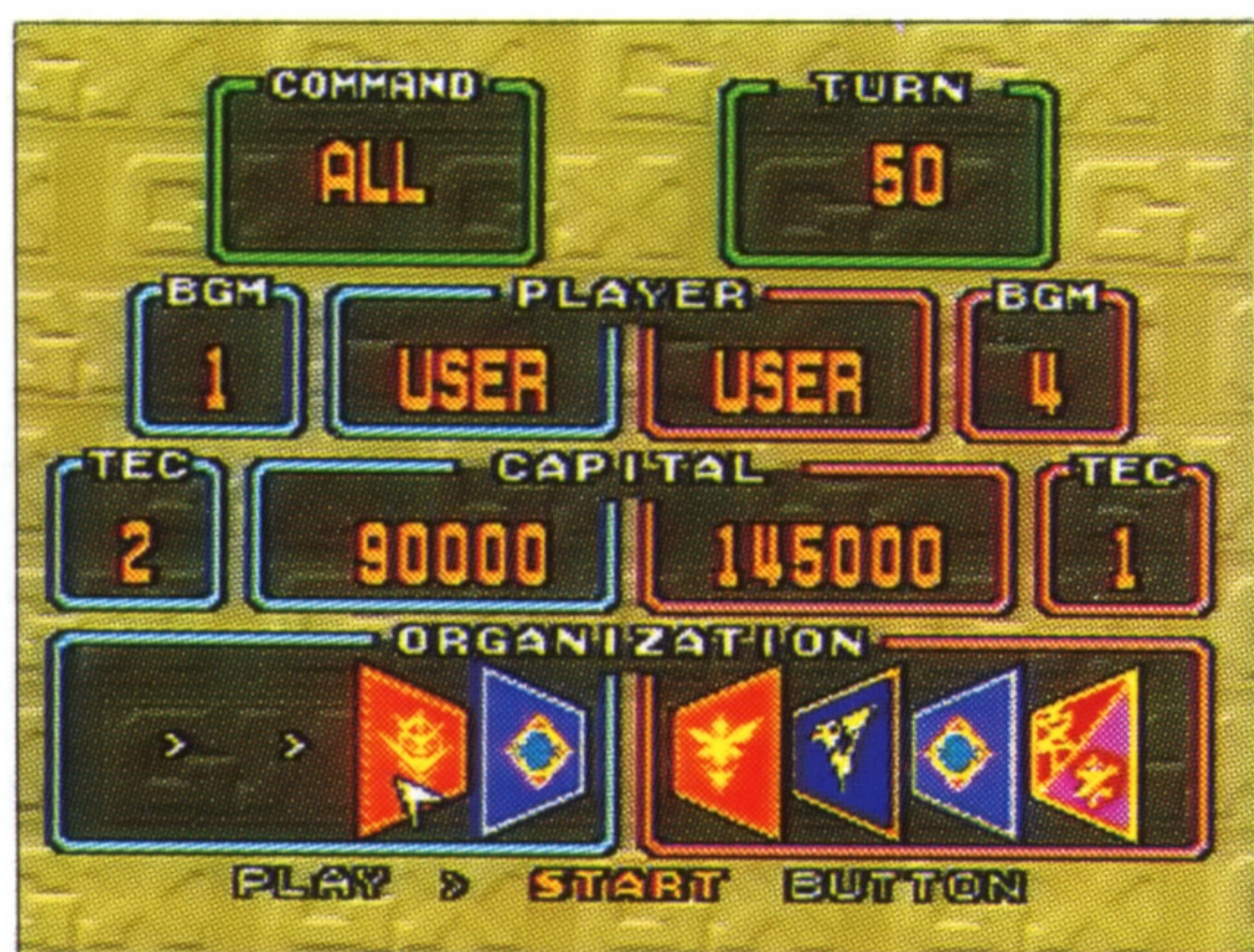
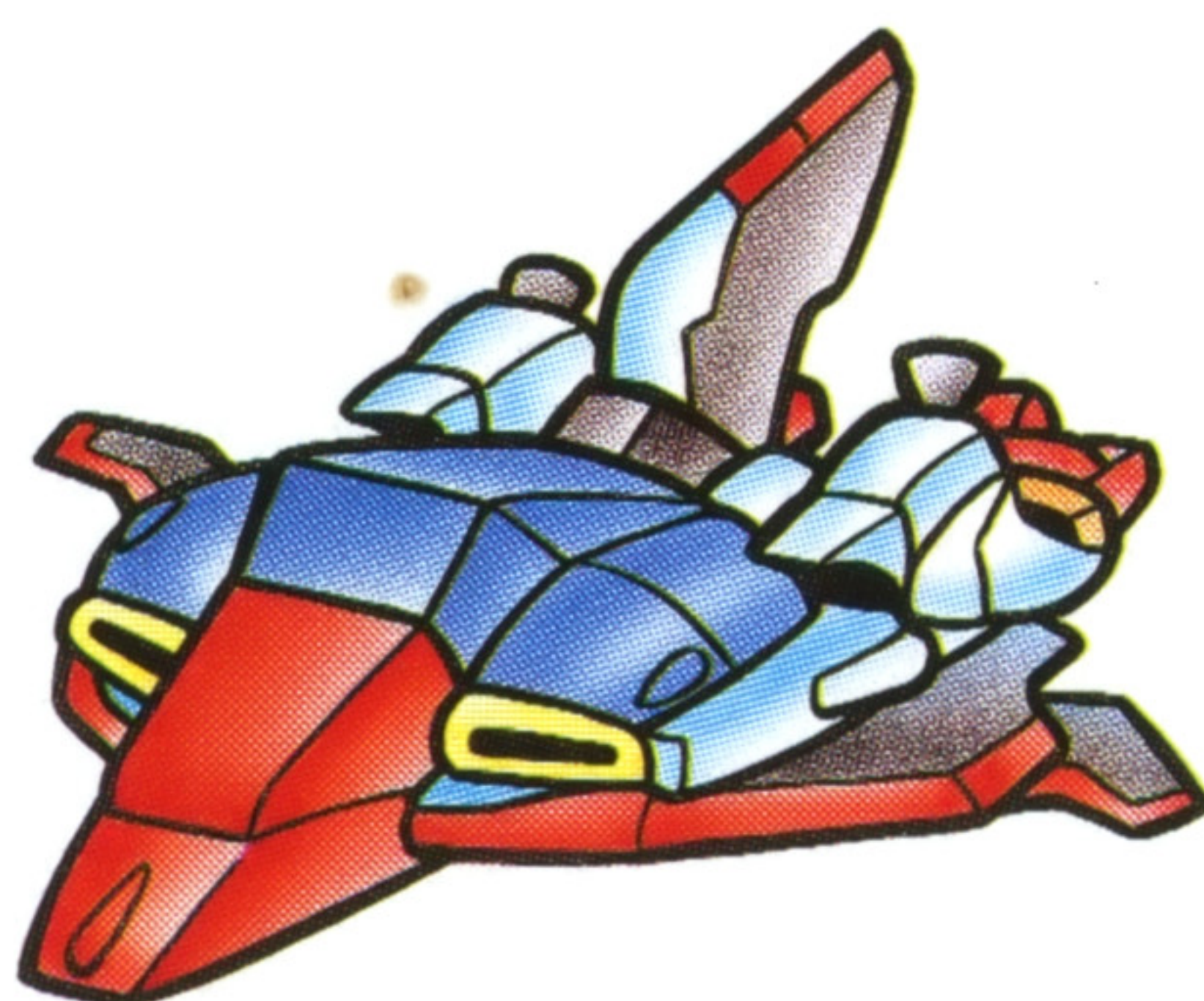
地形 \ ユニット		画面	MAP上の移動コスト								ミノフスキー粒子濃度
			万能艦	宇宙艦	地上艦	万能MS	水陸両用MS	宇宙用MS	地上用MS	大将MS	
惑星	平原		1	−	1	1	3	−	1	1	C
	砂漠		2	−	2	2	4	−	2	1	D
	氷原		2	−	2	2	3	−	2	1	B
	森林		2	−	2	3	4	−	2	1	G
	ジャングル		2	−	2	4	4	−	3	1	H
	深海		1	−	1	−	1	−	−	1	A
	浅海		1	−	1	5	2	−	3	1	A
	生産基地		2	−	2	2	2	−	2	1	E
	都市		3	−	3	2	2	−	2	1	F
	シャトル基地		2	−	2	2	2	−	2	1	D
	コロニー落下あと		2	−	2	3	4	−	2	1	D
衛星	平地		1	1	−	1	−	1	−	1	C
	岩石地帯		2	2	−	3	−	3	−	1	G
	生産基地		2	2	−	2	−	2	−	1	E

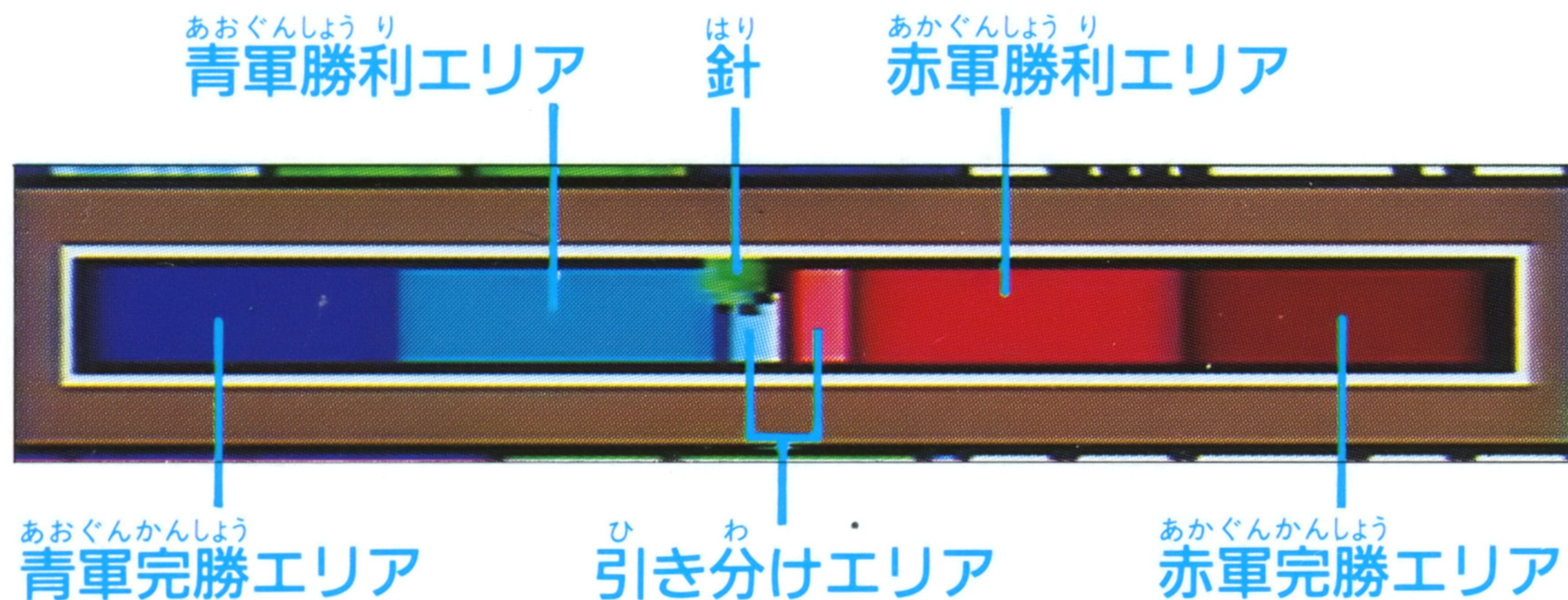
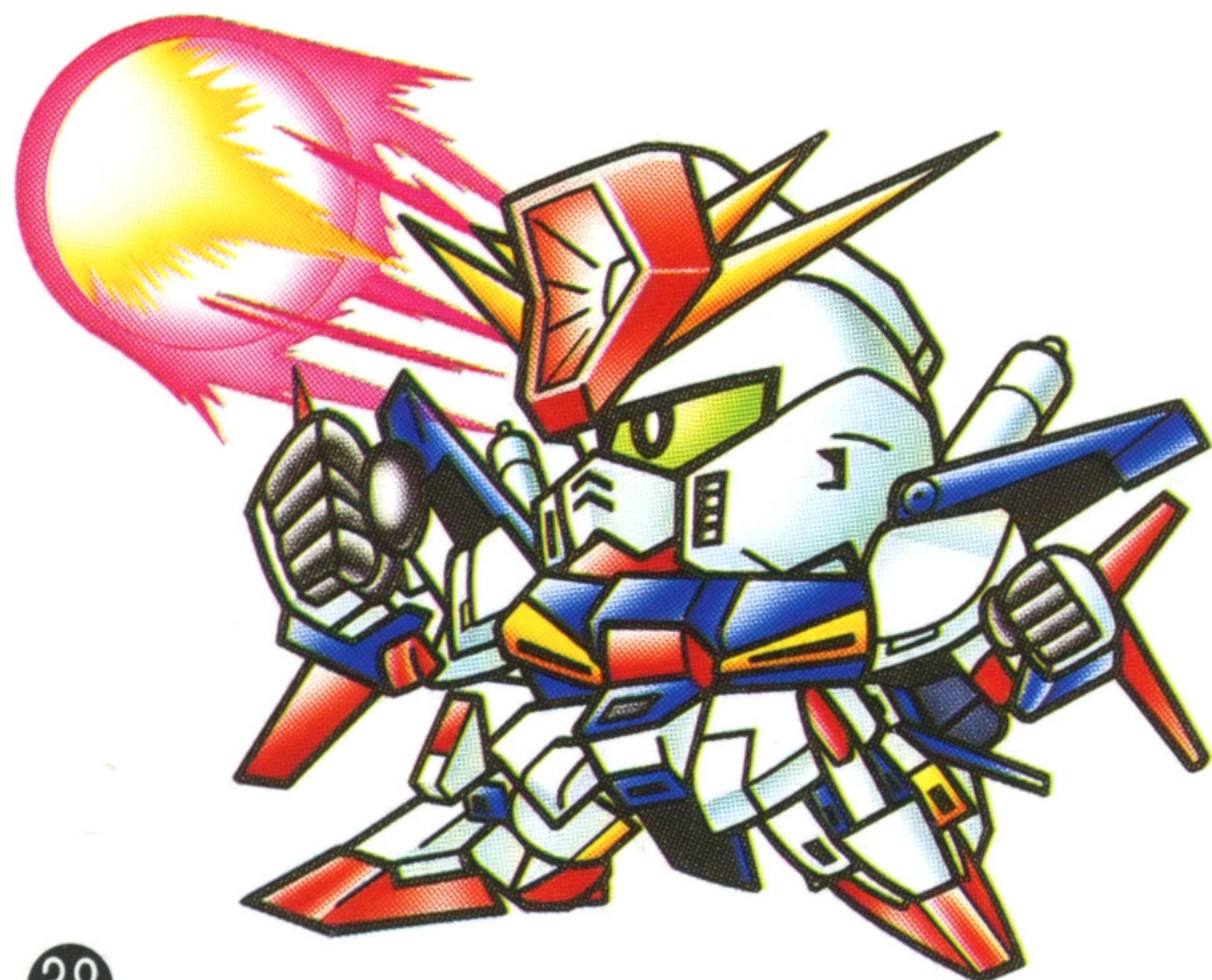
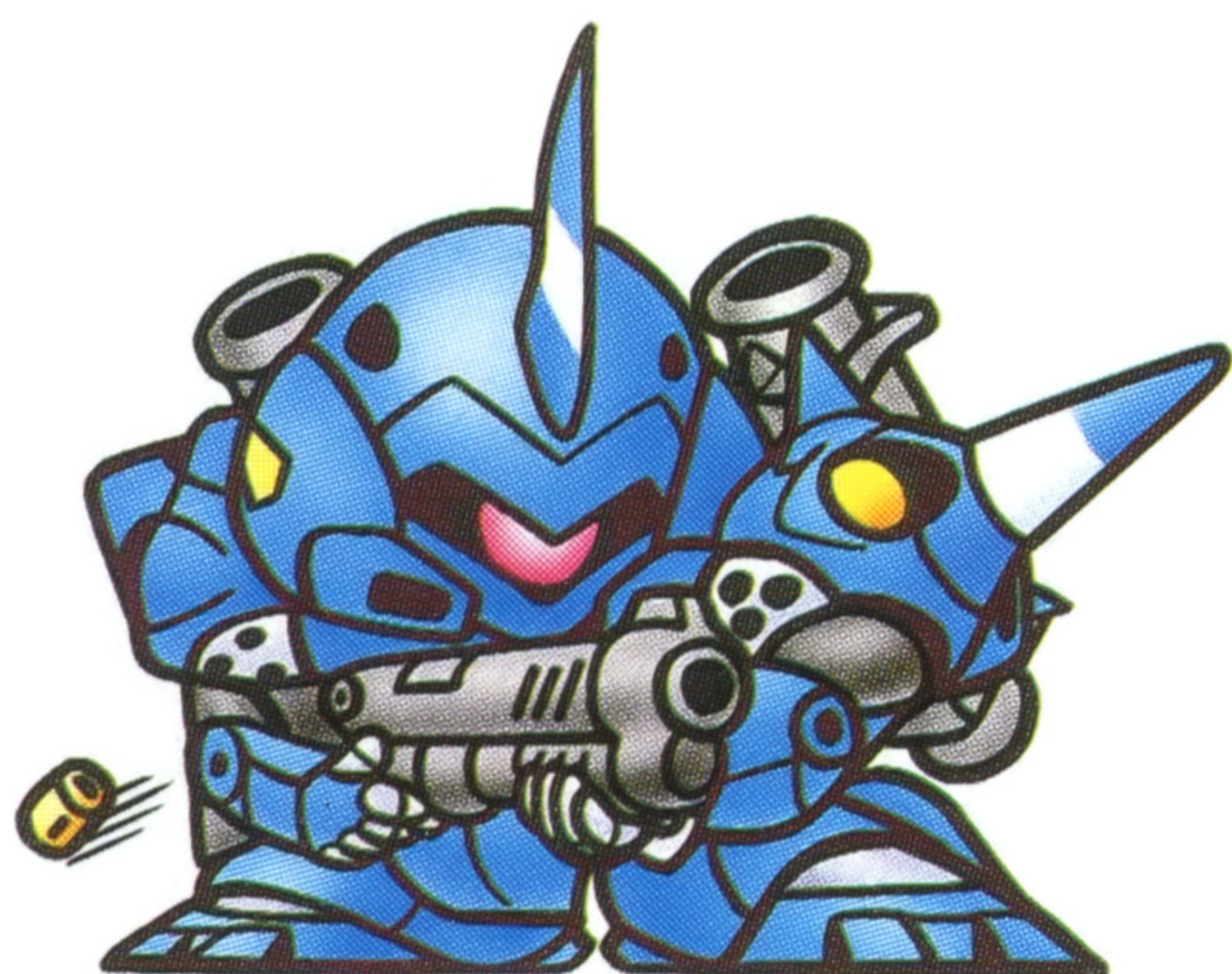
MSの特性により、地形によっては入れない場合もあります

地形＼ユニット		画面	MAP上の移動コスト								ミノフスキー粒子濃度
			万能艦	宇宙艦	地上艦	万能MS	水陸両用MS	宇宙用MS	地上用MS	大将MS	
衛星	都市		3	3	−	2	−	2	−	1	F
	シャトル基地		2	2	−	2	−	2	−	1	D
	コロニー落下あと		2	2	−	3	−	3	−	1	G
宇宙	宇宙空間		1	1	−	2	−	2	−	1	B
	暗礁空域		4	4	−	4	−	4	−	1	H
	大気圏		3	3	−	4	−	4	−	1	D
	コロニー		3	3	−	2	−	2	−	1	F
	小惑星基地		2	2	−	2	−	2	−	1	E
	衛星重力圏		3	3	−	4	−	4	−	1	D
	コロニーレーザー砲		3	3	−	2	−	2	−	1	F
	廃棄コロニー		3	3	−	2	−	2	−	1	F
惑星(降下用)			6	−	−	−	−	−	−		−
衛星(降下用)			6	6	−	−	−	−	−	−	−

※惑星に降下できるのは万能艦かHLVのみです。
※ミノフスキー粒子濃度はAからHの順に濃くなっています。

対戦プレイ

ルール設定画面でPLAYERの設定を両軍とも「USER」にし、コントローラーIIをスーパーファミコン本体に接続してください。その他の操作は1プレイヤーの場合と同じです。

●コントローラーI：青軍
●コントローラーII：赤軍

セイリョク比の見方

両軍のポイントによって針が左右に動きます。

※針の位置が引き分けエリアにある場合は、ポイントに差があっても判定は引き分けとなります。

セーブと設定ルールの変更

マップ画面でプレイしている時に、STARTボタンを押すとセーブ画面に切り替わります。ゲームのセーブやルールの変更ができます。

※コンピュータ同士の戦い（ウォッチモード）でもSTARTボタンを押せば、セーブ画面に切り替わります。

■セーブ

「1」か「2」のファイルをクリックし、「OK」表示が出たらXボタンで決定します。
セーブしたファイルの上に新たにデータをセーブすると、前のデータは消えてしまいます。

■ルール設定の変更

変更したい項目にカーソルを合わせ、クリックし、Aボタン（順送り）またはBボタン（逆送り・キャンセル）で新たにルールを設定し直してください。
※最大ターン数は、現在までに進んだターンよりも少なく設定し直すことはできません。
STARTボタンを押すと、ゲームが再開されます。

連邦軍MS

ユニット・データ MS

	ユニット名	DATA				WEAPON				備考 P.41、42参照
		TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	
オールマイティ	ジム	1	72(1)	1(1)	6(50)	ビームライフル	ビームサーベル	マイクロミサイル	バルカン砲	
	ネモ	1	72(1)	1(1)	7(54)	ビームライフル	ビームサーベル	マイクロミサイル	バルカン砲	
	ジェガン	2	84(1)	1(1)	9(58)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲	
	ガンイージ	3	96(1)	1(1)	10(72)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲	
	メタス	2	120(1)	1(1)	10(65)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	バルカン砲	※1、5
	Zガンダム	2	152(1)	2(2)	12(76)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	ガトリングガン	※1、4、5
	νガンダム	4	160(1)	2(2)	14(88)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	ファンネル射出	ガトリングガン	※6
	ガンダム	1	96(1)	1(1)	9(61)	ビームライフル	ビームサーベル	ハイパーバズーカ	バルカン砲	
	スーパーMK-II	2	144(1)	1(1)	11(76)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	ハイパーバズーカ	ミサイル	
	ZZガンダム	3	160(1)	2(2)	13(86)	ダブルビームライフル	ハイパービームサーベル	ダブルミサイル	ハイメガ粒子砲	
	F91	4	168(1)	2(2)	16(90)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	V・S・B・R	ガトリングガン	
	リックディアス	2	120(1)	1(1)	10(65)	クレーバズーカ	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	
	百式	2	136(1)	1(5)	11(72)	ビームライフル	ビームサーベル	ショットバズーカ	バルカン砲	特殊攻撃：メガバズーカランチャー
	リガズィ	3	128(1)	1(1)	11(76)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	バルカン砲(ハイメガ粒子砲)	※1、5
	ガンキャノン	1	88(1)	1(1)	8(58)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	間接攻撃：キャノン砲
	GP1フルバーニアン	2	152(1)	1(1)	12(76)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	ガトリングガン	
	Vガンダム	4	128(1)	1(1)	13(76)	ビームライフル(ビーム砲ダブル)	ビームサーベル	スマートガン(スマートガン)	バルカン砲	※3
地上専用	アクアジム★	1	72(1)	1(1)	6(50)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	
	ガンダイバー★	2	112(1)	1(1)	9(61)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	
宇宙専用	GP3デンドロビウム	3	224(2)	3(12)	15(115)	拡散ビーム砲	メガビームサーベル	メガビームキャノン	コンテナミサイル	※2

TEC：ユニット生産可能TEC
EN：エネルギー値(エネルギーの満タン補給ターン数)
TN：生産ターン数(補給力消費量)
MP：マップモードでの移動値(推進剤)
★水陸両用MS

ティターンズ軍MS

	ユニット名	DATA				WEAPON				備考
		TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	P.41、42参照
オール マイティ	ハイザック	1	80(1)	1(1)	7(50)	ビームライフル	ビームサーベル	マイクロミサイル	グレネード	
	マラサイ	1	80(1)	1(1)	9(54)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	
	バーザム	2	88(1)	1(1)	10(61)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲	
	ギャプラン	2	120(1)	1(1)	11(68)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	バルカン砲	※1、5
	メッサーラ	3	136(1)	2(2)	12(79)	拡散ビーム砲(拡散ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ハイメガ粒子砲)	拡散メガ粒子砲	※1、3
	バウンドドッグ	3	144(1)	2(2)	12(79)	拡散ビーム砲(拡散ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ハイメガ粒子砲)	ハイパー拡散メガ粒子砲	※1、3
	ガブスレイ	2	128(1)	1(1)	13(76)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	拡散グレネード(拡散メガ粒子砲)	拡散メガ粒子砲	※1、3
	ハンブラビ	2	112(1)	1(1)	11(67)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	クモの糸	※1、5
	パラスアテネ	3	128(1)	1(1)	9(79)	ダブルビーム砲	ビームサーベル	ミサイル	拡散メガ粒子砲	
	ジ・オ	3	160(1)	2(2)	14(88)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	拡散グレネード	ハイパー拡散メガ粒子砲	
	ガルバルディβ	1	104(1)	1(1)	11(59)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲	
	ガンダムアレックス	1	104(1)	1(1)	10(65)	ビームライフル	ビームサーベル	ハイパーバズーカ	ガトリングガン	
	GP2Aサイサリス	3	120(2)	2(16)	13(65)	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲	特殊攻撃：アトミックバズーカ
	サイコガンダム	3	224(2)	3(12)	11(90)	拡散ビーム砲(拡散ビーム砲)	ハイパービームサーベル	ダブルミサイル(ダブルミサイル)	ハイパー拡散メガ粒子砲 (4方向拡散メガ粒子砲)	※1、2、3
	サイコガンダムMK-II	3	256(2)	3(14)	13(94)	拡散ビーム砲(拡散ビーム砲)	メガビームサーベル	ビット射出(ハイメガ粒子砲)	ハイパー拡散メガ粒子砲 (4方向拡散メガ粒子砲)	※1、2、3、6
地上専用	アッシマー	2	112(1)	1(1)	10(72)	ビームライフル(ビーム砲)	ビームサーベル	拡散グレネード(拡散グレネード)	バルカン砲	※1
	アクアジム★	1	72(1)	1(1)	6(50)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	
	ガンダイバー★	2	112(1)	1(1)	9(61)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	

備考：1.変形はLボタンで行います。Rボタンは「スウェー(よけ)」となります。巨大MAはRボタンでバリアのON／OFFを行います。
2.フィールドバリアを装備したMSです。RボタンでON／OFFし、バリアは一定量のエネルギーを消費します。フィールドバリアーは、ビーム砲による攻撃を防ぎます。
3.変形後のMA形態では攻撃やバリアによって消費するエネルギーの量が通常の半分になります。

★水陸両用MS

ハマーン・アクシズ軍MS

	ユニット名	DATA				WEAPON				備考
		TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	P.41、42参照
オールマイティ	ガザC	1	80(1)	1(1)	7(50)	ビームライフル（ビーム砲）	ビームサーベル	マイクロミサイル	バルカン砲	※1
	ガゾウム	1	88(1)	1(1)	9(58)	ビームライフル（ビーム砲）	ビームサーベル	ミサイル（ダブルマイクロミサイル）	バルカン砲	※1、5
	ガルスJ	2	104(1)	1(1)	10(61)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	
	ドライセン	3	112(1)	1(1)	10(65)	ビームライフル	ビームなぎなた	拡散グレネード	トライカッター	
	キュベレイ	3	136(1)	2(2)	13(77)	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル射出	バルカン砲	※6
	ゲーマルク	3	160(1)	2(2)	12(90)	拡散ビーム砲	ビームサーベル	ファンネル射出	ハイパー拡散メガ粒子砲	※6
	ザクIII	3	144(1)	2(2)	12(85)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	ガトリングガン	拡散メガ粒子砲	
	Rジャジャ	2	112(1)	1(1)	11(65)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	
	ズサ	1	96(1)	1(1)	9(61)	ビームライフル	ビームサーベル	トリプルマイクロミサイル	グレネード	
	ハンマハンマ	2	152(1)	2(2)	13(77)	拡散ビーム砲	ビームサーベル	インコム	ハイメガ粒子砲	
	ギャン	1	80(1)	1(1)	7(58)	マシンガン	ビームサーベル	ハイドボンブ	針ミサイル	
	シュツルムディアス	2	120(1)	1(1)	10(65)	クレーバズーカ	ビームサーベル	バルカン砲	ハイメガ粒子砲	
	ビグザム	3	208(2)	3(11)	9(86)	拡散ビーム砲	ダブルクロー	ハイメガ粒子砲	ハイパー拡散メガ粒子砲	※2
地上専用	ザクマリナー★	1	72(1)	1 (1)	6(50)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	
	カプール★	2	112(1)	1 (1)	10(63)	偏向ビーム砲	クロー	マイクロミサイル※陸上専用	ダブルサブロック※水中専用	
宇宙専用	ジャムルフィン	2	120(1)	1 (1)	15(77)	拡散ビーム砲（拡散ビーム砲）	クロー	ミサイル（ハイメガ粒子砲）	ガトリングガン	※1
	ノイエ・ジール	3	256(2)	3(13)	14(104)	拡散ビーム砲	メガビームサーベル	メガインコム	ハイパー拡散メガ粒子砲	※2

備考 4.変形中は大気圏下部でもダメージを受けません。また、Zガンダムだけは単独で惑星への降下が可能です。ただし、惑星からの打上げは単独では行えません。

5.MS時のミサイルとMA時のダブルマイクロミサイルの弾数は共用です。

6.ファンネルおよびビットは射出後20秒で消滅します。

7.鉄輪にくっつかれたMSはスピードが遅くなります。また、鉄輪は10秒後に爆発しダメージを与えます。

★水陸両用MS

シャア・ネオジオン軍MS

	ユニット名	DATA				WEAPON				備考
		TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	P.41、42参照
オールマイティ	ザク	1	72(1)	1(1)	6(50)	マシンガン	ヒートトマホーク	マイクロミサイル	グレネード	
	グフ	1	72(1)	1(1)	6(50)	マシンガン	ヒートロッド	マイクロミサイル	グレネード	
	ドム	1	72(1)	1(1)	6(50)	バズーカ	ヒート剣	マイクロミサイル	グレネード	
	ゲルググ	1	80(1)	1(1)	9(54)	ビームライフル	ビームなぎなた	拡散グレネード	バルカン砲	
	ギラドーガ	2	84(1)	1(1)	9(58)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	バルカン砲	
	ヤクトドーガ	3	112(1)	1(2)	11(76)	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル射出	ミサイル	※6
	サザビー	3	160(1)	2(2)	13(86)	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル射出	拡散メガ粒子砲	※6
	ケンプファー	2	96(1)	1(1)	11(59)	ビームライフル	ビームサーベル	ハイパーバズーカ	拡散グレネード	
	バウ	3	120(1)	2(2)	12(77)	ビームライフル（ビーム砲ダブル）	ビームサーベル	ミサイル（ダブルマイクロミサイル）	ガトリングガン	※1、6
	ドーベンウルフ	3	136(1)	2(5)	12(76)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	インコム	ハイメガ粒子砲	特殊攻撃：メガランチャー
	ガーベラテトラ	2	144(1)	1(1)	15(79)	ビームライフル	ビームサーベル	ショットバズーカ	ガトリングガン	
	クィンマンサ	3	208(2)	3(12)	11(86)	拡散ビーム砲	ハイパービームサーベル	ファンネル射出	ダブルハイメガ粒子砲	
地上専用	ザメル	1	96(1)	1(1)	11(77)	なし	ヒート剣	ミサイル	バルカン砲	間接攻撃：長距離キャノン砲
	ザクマリナー★	1	72(1)	1(1)	6(50)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	グレネード※陸上専用	サブロック※水中専用	
	ズゴック★	2	104(1)	1(1)	9(59)	偏向ビームライフル	クロー	マイクロミサイル※陸上専用	サブロック※水中専用	
水中専用	グラブロ	2	136(1)	2(2)	12(81)	偏向ビーム砲	クロー	機雷※水中専用	ダブルサブロック※水中専用	間接攻撃：ミサイル
宇宙専用	エルメス	1	96(1)	1(2)	12(61)	ビーム砲	ビーム砲	ビット射出	ミサイル	※6
	ジオング	2	160(1)	2(2)	14(88)	拡散ビーム砲	ハイパービームサーベル	メガインコム	ハイパー拡散メガ粒子砲	
	ヴァル　ヴァロ	2	144(1)	2(2)	15(86)	ビーム砲	クロー	プラズマリーダー※6秒有効	ハイメガ粒子砲	
	α アジール	3	256(2)	3(14)	14(104)	拡散ビーム砲	メガビームサーベル	ファンネル射出	ハイパー拡散メガ粒子砲	※2、6

※注意　ザメルは占領、3Dバトルを行えません。

★水陸両用MS

クロスボーン・ザンスカール連合軍

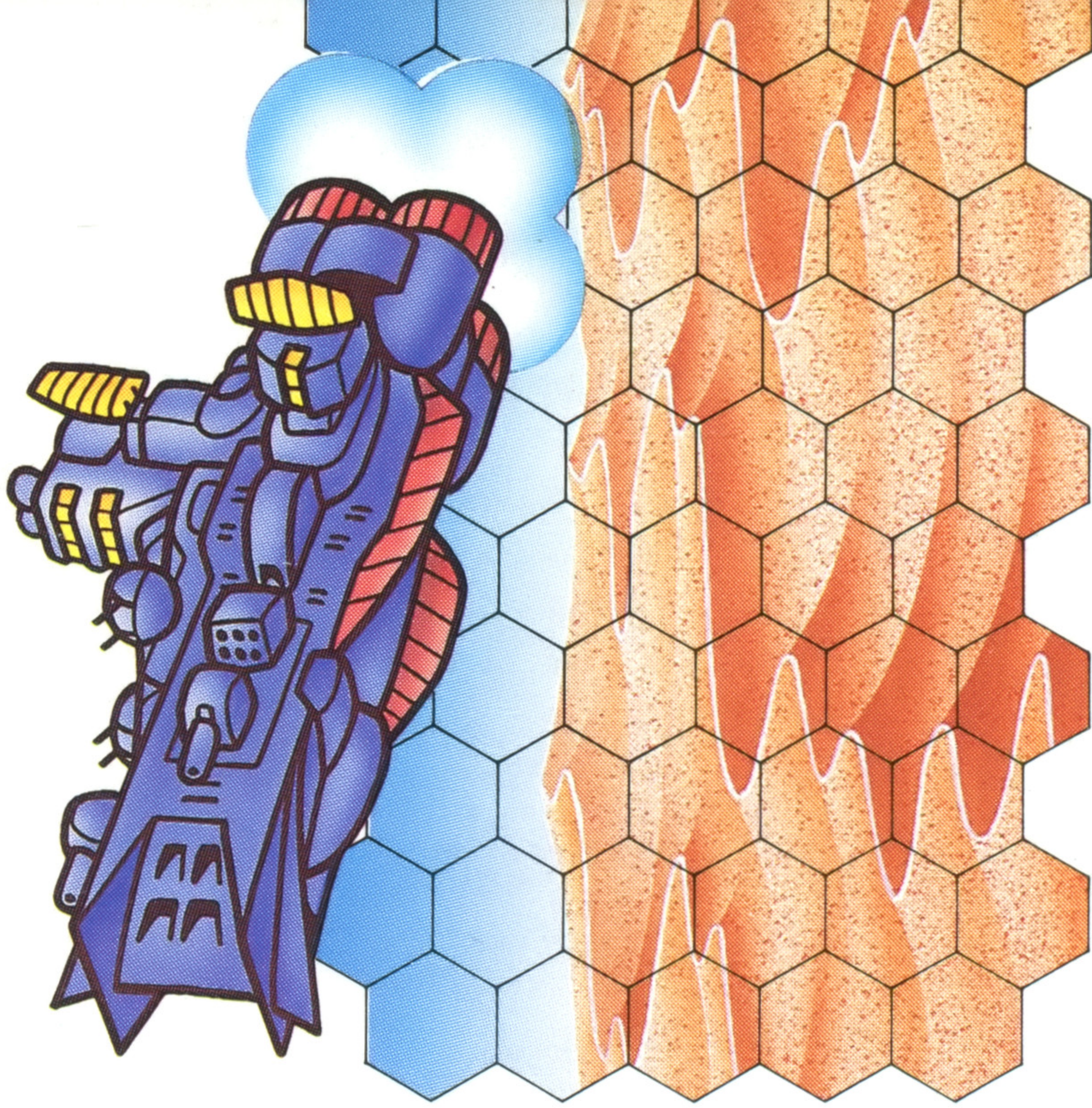
	ユニット名	DATA				WEAPON				備考
		TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	P.41、42参照
オールマイティ	デナン・ゾン	1	96(1)	1(1)	10(68)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	ショットランサー	
	デナン・ゲー	1	112(1)	1(1)	12(68)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	ミサイル	
	ベルガ・ダラス	1	128(1)	1(1)	13(72)	ビームライフル	ビームサーベル	インコム	ショットランサー	
	ベルガ・ギロス	2	136(1)	2(2)	14(76)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	インコム	ショットランサー	
	ダギ・イルス	3	144(1)	2(2)	14(76)	ビームライフル	ビームサーベル	拡散グレネード	拡散メガ粒子砲	
	ビギナ・ギナ	4	168(1)	2(2)	16(86)	ビームライフル	ハイパービームサーベル	ハイパービームバズーカ	ダブルミサイル	
	アビゴル	3	160(1)	2(2)	14(86)	ビーム砲（ハイメガ粒子砲）	ハイパービームなぎなた	拡散グレネード（ビームカッター）	ネットビームリーダー※10秒有効	※3
	コンティオ	3	144(1)	2(2)	15(77)	ビームライフル	ハイパークロー	メガインコム	拡散メガ粒子砲	
地上専用	ゾロ	2	112(1)	1(1)	13(76)	ビームライフル（ビーム砲ダブル）	ビームサーベル	ミサイル(ダブルマイクロミサイル)	ガトリングガン	※1、5
	ザクマリナー★	1	72(1)	1(1)	6(50)	偏向ビームライフル	ビームサーベル	グレネード※陸上専用	ザブロック※水中専用	
	ガルグイユ★	2	112(1)	1(1)	11(68)	偏向ビームライフル（偏向ビーム砲）	クロー	マイクロミサイル※陸上専用 ダブルサブロック	ダブルサブロック※水中専用	間接攻撃：ミサイル※1 ※変形は水中のみ可能
宇宙専用	ザン・ドージュ	2	136(1)	1(1)	13(86)	前後同時発射ダブルビーム砲	ダブルクロー	鉄輪※くっついて10秒有効	ガトリングガン	※7
	ラフレシア	4	320(2)	3(14)	13(162)	拡散ビーム砲	テンタクラーロッド	バグ射出	ダブル4方向拡散メガ粒子砲	※2

★水陸両用MS

青軍・赤軍　大将MS

	ユニット名		DATA				WEAPON				備考
			TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン	P.41、42参照
オールマイティ	X　ガンダム	青軍	−	320(−)	−(4)	10(173)	ダブルビームライフル	ハイパービームサーベル	ファンネル射出	ハイパー拡散メガ粒子砲	※6
	X　ザク	赤軍	−	320(−)	−(4)	10(173)	ダブルビームライフル	ハイパービームサーベル	ファンネル射出	ハイパー拡散メガ粒子砲	※6

ユニット・データ ウォーシップ

艦船クラス名	艦船名	DATA TEC	EN	TN	MP	総移動力	MS搭載数	補給力	備考
宇宙艦	サラミス	1	280(2)	1	12	115	3	24	U、T
	アイリッシュ	1	350(2)	2	15	139	5	40	U
	ラーカイラム	2	455(2)	3	17	169	8	64	U
	アレキサンドリア	1	330(2)	2	14	124	5	40	T
	ドゴスギア	2	470(2)	3	17	169	8	64	T
	ムサイ	1	285(2)	1	12	115	3	24	H、C
	エンドラ	1	330(2)	2	14	129	5	40	H
	グワダン	2	500(2)	3	16	219	9	72	H
	ムサカ	1	340(2)	2	15	139	5	40	C
	グワジン	2	485(2)	3	16	204	9	72	C
	ザムス・ナーダ	1	300(2)	1	13	135	3	24	V
	ザムス・ガル	2	460(2)	3	17	229	8	64	V
	HLV	1	72(1)	1	12	91	4	－	U、T、H、C、V ※2
補給艦(宇宙)	コロンブス	1	160(1)	1	12	103	－	－(10P)	U、T ※1
	パゾク	1	168(1)	1	13	115	－	－(10P)	H、C、V ※1
	ラビアンローズ	2	380(2)	3	8	159	6	48(36P)	U、T、H、C、V ※1、3
地上艦	ガルダ	1	330(2)	2	16	179	6	48	U、T
	ガウ	1	305(2)	2	16	163	6	48	H、C、V
補給艦(地上)	ミディア	1	160(1)	1	14	131	－	－(10P)	U、T
	ファットアンクル	1	146(1)	1	13	119	－	－(10P)	H、C、V
万能艦	ホワイトベース	1	350(2)	2	15	184	4	32	U
	アーガマ	2	410(2)	2	17	223	6	48	U
	グレイファントム	1	360(2)	2	15	189	4	32	T
	アルビオン	2	400(2)	2	16	209	6	48	T
	サダラーン	2	425(2)	2	17	239	6	48	H
	ザンジバル	1	350(2)	2	15	179	4	32	C
	ザムス・ジェス	1	385(2)	1	16	205	5	40	V
	ザムス・ギリ	2	440(2)	2	18	255	7	56	V

備考
1. 隣接する6つのヘックスにいる戦艦に補給できます。1隻づつ選んで補給してください。
2. 降下・打ち上げを実行すると移動できなくなり、カプセルが「空」になった時点で消滅します。
3. ラビアンローズは宇宙でのみ生産可能で、月への降下はできません。

U：連邦軍　T：ティターンズ軍　H：ハーマン・アクシズ軍
C：シャア・ネオジオン軍　V：クロスボーン・ザンスカール連合軍

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、03-5828-3333
[受付時間/月～金曜日(除く祝日) 10～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎03-3847-6666
(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎06-375-5050
(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)10時～16時
●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

発売元　株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81